CD JEUX

100% CD-ROM JEUX . PC

- Civilization 2
- Command & Conquer : Opération Survie
- Conquest of the New World
- Settlers 2 • Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal • Battleground : Ardennes • Deadline • Fantasy General • Crusade • Chaos Overlord
- Rise & Rules of the Ancient Empires
- DukeNukem 3D • Descent 2
- Abuse • Witchaven 2
- TrackAttack
- Virtual Snooker

- Fast Attack
- Top Gun
- Big Red Racing
- Earth Siege 2
- Ripper • Bad Mojo
- SFPD Homicide • Spud
- Qui a tué Pam Taylor ?
- The Dark Eye • Star Trek - Deep Space Nine : Harbinger • Congo • Normality
- Advanced Tactical Fighters

ENQUETE: IDEOLOGIE ET JEUX VIDEOS

M 5129 - 2 - 35,00 F-RD

édito

Est-ce le passage prochain d'un millénaire à l'autre ? Les prophètes maudits d'une Armagueddon prochaine serait-il dans le vrai ? Le fait est que nos peurs nous rattrapent en cette fin de siècle pourtant marquée du sceau de la raison et la Terre entière semble retomber dans ses ornières millénaires. Pour preuve, et à notre modeste échelle, nous ne citerons que les procès en sorcellerie intentés à l'Internet, accusé de dérive pédophile et cloué au pilori expiatoire des angoisses d'une société en fracture.

Et pourtant, le réseau mondial est probablement l'un des plus formidables espaces de jeu collectif qui puissent exister. Les éditeurs l'ont bien compris qui investissent temps et argent dans des sites Web de plus en plus sophistiqués ou dans l'édition de versions Internet de leurs produits. On commence à voir apparaître des serveurs spécialisés et des outils logiciels qui leur sont dédiés. Et, surtout, on y rencontre de plus en plus de joueurs. Ceux qui prétendent que le Net favorise l'isolement ne sont jamais allés surfer le Réseau. Car, bien au contraire, dans ces mondes inventés, seule la communication est primordiale. Qu'importe la couleur de votre peau, de vos vêtements, de votre ciel ; qu'importe que vous louchiez, que vous bégayiez, que vous soyiez sourd ; qu'importe enfin que vous soyiez femme, homme, martien ou cafetière, pourvu que vous ayez une âme et qu'elle s'exprime au travers des messages électroniques pulsant le vie du Net. Les mystiques y trouveront le retour au Paradis terrestre, à l'état de pur esprit ; les joueurs y rejoindront la grande communauté de ceux qui ont su garder cette qualité primordiale de l'enfance, l'innocence. C'est grâce à elle qu'il peuvent s'immerger avec délice dans les univers merveilleux des jeux vidéos pour y trouver les clés de décryptage du monde réel. Et notre rôle à nous, CD Jeux, est de leur dresser un plan fidèle des portes qui y accèdent.

Philippe Seiler

CD JEUX est une publication RG FINANCE - Directeur de la publication Patrick Robin (E-mail : robin@imaginet.fr) - REDACTION 21, rue de la Fontaine au Roi - 75011 Paris - Tél.: (1) 43.38.10.24 - Fax : (1) 43.38.42.62 - Rédacteur en chef adjoint Philippe Seiler (pseiler@imaginet.fr) - Direction artistique Jean-Jacques Bajou - Maquette Emilienne Dubois, Sylvie Poncelet - Chef de fabrication Laurence Forlini (lforlini@imaginet.fr) - Ont collaboré à ce numéro Arnaud Chaudron, Fanny Girard, Jean-Loup Jovanovic, Jacques Harbonn, Alexis Rouble - Couverture Jean-Jacques Bajon - FABRICATION Photogravure : Beaudair - Impression : Rotographik (Barcelone) - Gravure CD-Rom : Puissance 3 - ADMINISTRATION-PUBLICITE 21, rue de la Fontaine au Roi - 75011 Paris - Promotion & Publicité Patrice Marguerie (marguerie@imaginet.fr) - Service des Ventes PAGURE Presse - Bernard Lhernite (1) 45.22.13.15 - Dépôt légal : 2e trimestre 1996 - Distribution : NMPP - Commission paritaire : N° 76509 - ISSN : 1268-3264 - La reproduction, même partielle, de tout ou partie des articles parus dans la publication CD Jeux est interdite (© CD Jeux). Les informations rédactionnelles publiées dans CD Jeux sont libres de toute publicité.

sommaire juin 00

news

4 De quoi demain sera-t-il fait ?
Quels sont les jeux que nous installerons sur nos disques durs ? Où en sont les projets logiciels des grands éditeurs ?
Pour le savoir, lisez nos pages News.

idéologie et jeux vidéos

12 Ce n'est pas parce qu'elles sont ludiques que les petites galettes argentées que nous plaçons dans nos lecteurs sont inoffensives. Sommes-nous manipulés malgré nous ?

réflexion/stratégie

20 Civilization 2
25 Command & Conquer : Opération Survie
26 Conquest of the New World
28 Settlers 2
31 Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal
32 Battleground : Ardennes
33 Deadline
34 Fantasy General
35 Crusade
36 Chaos Overlord
37 Rise & Rules of the Ancient Empires

action

38 Duke Nukem 3D
44 Descent 2
46 Abuse
48 Witchaven 2

simulation

50 Advanced Tactical Fighters
56 Track Attack
57 Virtual Snooker
58 Fast Attack
59 Top Gun
60 Big Red Racing
61 Earth Siege 2

aventure

62 Ripper
68 Bad Mojo
70 SFPD Homicide
70 Qui a tué Pam Taylor ?
72 The Dark Eye
74 Star Trek - Deep Space Nine : Harbinger
75 Congo
76 Normality
77 Spud

technique

78 Comment tricher ?

cd jeux Le cd-rom

82 Comment installer le CD-Rom de couverture de CD Jeux, dans lequel vous trouverez une présentation des jeux testés dans ce numéro ainsi que des démos interactives ou déroulantes des meilleurs jeux du moment.

INTERNET POUR LES JOUEURS

Avec des logiciels comme Kali, Internet n'est pas près de voir son trafic se ralentir. En effet ce petit logiciel permet d'utiliser le Net pour jouer en réseau avec tous les programmes qui prévoient ce genre d'option. Pour cela, il vous suffit de vous connecter à votre fournisseur d'accès Internet, sous DOS si vous utilisez Kali 1.2f, ou plus simplement sous Windows si vous Kalis 0.9c (cette bêta version est déjà très facile) puis de lancer votre jeu en mode réseau. Pour 20 dollars, vous pourrez ainsi jouer à Warcraft 2, Command & Conquer, Duke Nukem 3D et bien d'autres encore jouons du monde entier. Il ne vous reste plus qu'à vous connecter sur des serveurs dédiés. Pour plus d'informations, surfez !

LA VÉRITÉ EST POUR PLUS TARD

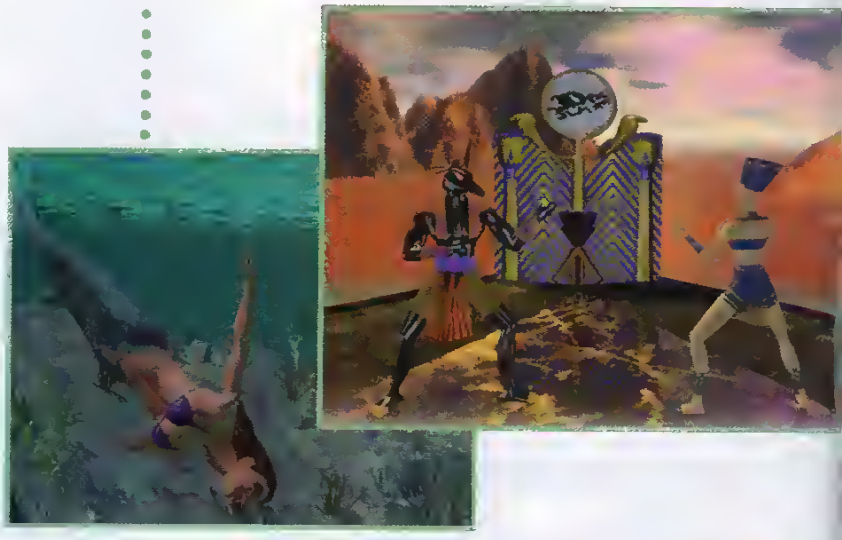
Les fans des X-Files seront heureux d'apprendre qu'un jeu basé sur la série est en développement dans les studios de 20th Fox Interactive. X-Files Interactive Adventure devrait voir le jour début 1997 et Gillian Anderson (l'agent Scully) ainsi que David Duchovny (l'agent Mulder) feront l'objet de la distribution de ce CD-Rom prometteur. Sachez que même Chris Carter, le réalisateur de la série, modifiera le projet.

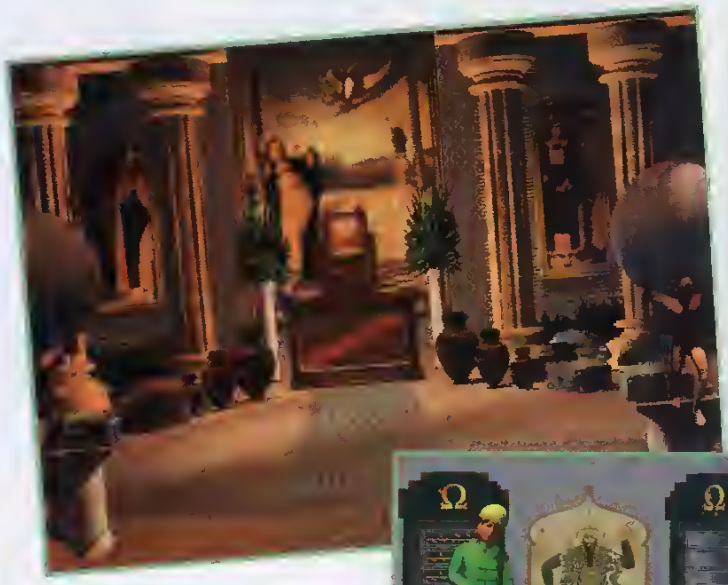
PSYGNOSIS À VENDRE

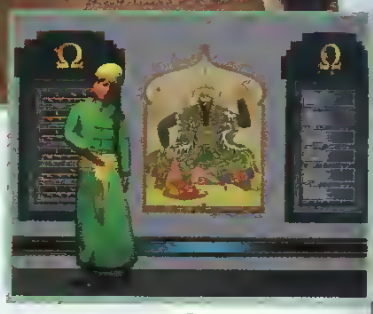
Sony, visiblement déçu par Psygnosis, envisage semble-t'il de se séparer de cette filiale, qui est pourtant un des grands ancêtres du jeu vidéo. L'objectif est de recentrer la production ludique vers les consoles, et plus particulièrement vers la PSX. La décision n'est pas encore arrêtée mais, comme disait Coluche, on s'autorise à le penser dans les milieux autorisés. Quant à l'avenir de l'éditeur anglais, peut-être y a-t-il des preneurs parmis nos lecteurs ?

VOYEZ LA VIE EN 3D

Pire que des pigeons sur un morceau de pain, les constructeurs de cartes vidéo pour PC se précipitent tous sur le marché des cartes accélératrices 3D. La dernière en date, 3Dfx Interactive vient de présenter sa technologie Voodoo qui semble particulièrement compétitive. Reste à savoir comment les éditeurs de jeux feront leur choix parmi les huit chipsets actuellement disponibles.





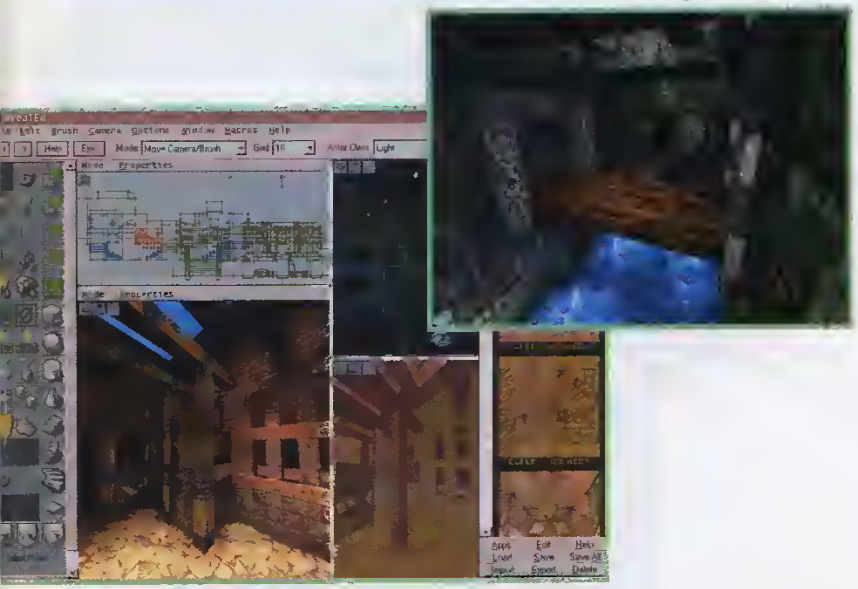


ON LE SAVAIT !

Seulement quelques semaines après sa sortie, Civilization 2 est déjà numéro un des ventes aux Etats-Unis et en Angleterre. Histoire de faire bonne figure, il est aussi classé numéro 3 sur Internet, dans la liste des 100 meilleurs jeux du monde. Y'en a qui ne perdent pas de temps !

UN RIVAL POUR QUAKE

Doom n'en finit pas de faire des petits. Son petit frère Quake risque d'avoir plus de mal que prévu. Déjà coincé entre le succès planétaire de Duke Nukem 3D et des prochains jeux de 3D Realms (surtout Prey), voilà que Epic Megagames, le rival de toujours d'Apogee Software (l'éditeur de Duke Nukem 3D), annonce la sortie de Unreal. Réalisé par une nouvelle équipe et fonctionnant sous Windows 95 (comme tous les prochains jeux d'Epic), les premières photos de ce soft nous ont laissé sans voix. Monstres en trois dimensions, textures superbes et effets de lumière ultra-réalistes sont au menu de ce nouveau jeu d'action. On nous promet une animation digne de ces images, une musique variant au rythme de l'action et une transition entre les niveaux imperceptible pour ne pas casser l'ambiance. L'éditeur de niveaux devrait être fourni avec le jeu. Il ne reste plus qu'à attendre, la date de sortie de ce bijou n'étant toujours pas annoncée. Si vous voulez en savoir encore plus, allez fouiller le Web, en commençant par http://www.epicgames.com/.

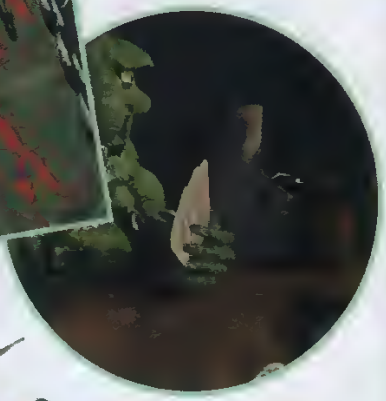


3DO REPREND DU POIL DE LA BETE

Après des années de vaches maigres, la société 3DO fait (enfin !) les premiers bénéfices de son histoire : 1,2 million de dollars pour le premier trimestre 96. C'est bon signe pour les joueurs PC puisque 3DO vient de racheter Archetype, les concepteurs de Meridian 59, un des meilleurs jeux de rôle dédié à l'Internet actuellement en développement. La version finale est attendue pour début 97, mais vous pouvez faire partie des 10 000 bêta-testeurs simplement en téléchargeant la démo sur le site http://www.bestworlds.com

LA GRENOUILLE SE DECHAINE

Les anglais de chez Bullfrog ne s'arrêteront décidement jamais, et c'est tant mieux ! Avec Syndicate Wars et Dungeon Keeper, ils s'apprêtent une fois de plus à lacher deux bombes dans notre univers ludique préféré. Prévus respectivement pour septembre et juin 96, ces deux titres créés par Peter Molyneux et ses équipes sont pour le moins originaux. Dans Dungeon Keeper, vous serez tout bonnement le maître maléfique d'un donjon pris d'assaut par des héros insouciants. A vous de leur apprendre les dangers du métier, le tout en 3D évidemment, mais avec une qualité de réalisation à vous couper le souffle. Dans Syndicate Wars, vous pourrez continuer votre «pacification» du monde, entamé dans Syndicate, dans un univers d'une violence incroyable. Tout cela va faire beaucoup de sang !

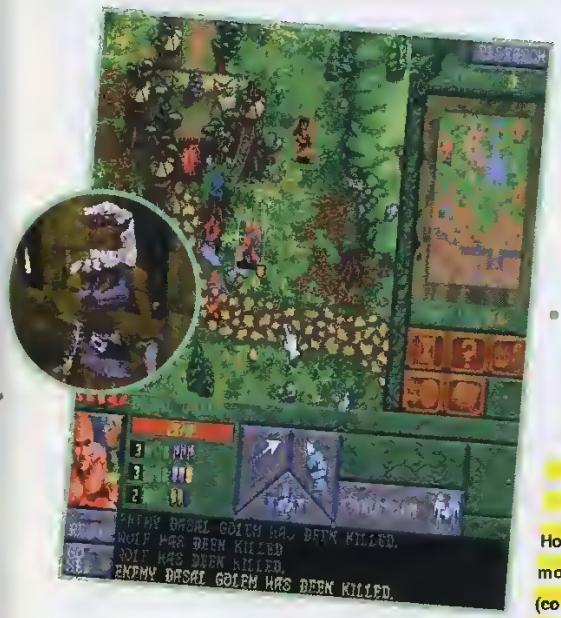


DONGEONS ET VAISSEAUX SPATIAUX

Domark annonce la sortie prochaine de Deathtrap Dungeon, un jeu de rôle/aventure/stratégie/action... Entièrement conçus en 3D, les personnages auront à éviter les pièges d'un labyrinthe tout en se débarassant des monstres peu amènes qui l'occupent. D'après Ian Livingstone, son producteur, «*Deathtrap offre aux vrais joueurs plus qu'un combat bête et méchant. J'ai incorporé des éléments de stratégie et de jeux de rôle...*» Toujours chez Domark, Terracide sera un jeu de combats spatiaux en très haute definition. On nous promet des véhicules et des paysages «*incroyablement détaillés*». Enfin, Total Mania sera un jeu d'action/stratégie en 3D isométrique dans lequel vous incarnerez un cyborg soldat bardé d'armes diverses aux prises avec l'inévitable «méchante-grande-machine» qui soumet la Terre à sa tyrannie.

VIVEMENT L'ENFER !

Les diaboliques créateurs de chez Bizzard (auteurs de la série Warcraft) devraient encore faire passer quelques nuits blanches aux joueurs que nous sommes avec Diablo, une de leurs prochaines productions. Prévu pour juin sous Windows 95, ce logiciel en 3D isométrique vous met dans la peau du héros de service chargé d'anéantir les méchants du coin. Axé jeu de rôle, ce titre pourra se jouer à quatre simultanément, et c'est là son point fort. Etant donnée la qualité de sa réalisation, Diablo devrait être un des grands produits de l'été.



OU SONT DONC LES JEUX DE ROLE ?

Hormis Stonekeep, il y a déjà quelques mois, et quelques titres mineurs (comme Anvil of Dawn), le jeu de rôle semble avoir disparu de la scène ludique. Et pourtant, de nombreux jeux de ce genre nous ont été annoncés, à grands renforts de previews et même de démos jouables. C'était le cas pour Arena 2 : DaggerFall, ou encore l'invisible Lands of Lore 2 qui, de retards en prolongations, est maintenant presque oublié. Ces jeux vont pourtant bien arriver. Comme à l'habitude, les éditeurs, soucieux de nous écraser tous en même temps sous une avalanche de jeux de rôle, n'attendent que la rentrée pour nous assaillir de ces derniers titres, mais aussi d'autres tous beaux tous neufs. C'est le cas d'Interplay, qui après SSI récupère les droits des jeux TSR (avec le mythique AD&D), et nous annonce dans la foulée Forgotten Realms : Descent to Undermountain. Ce jeu de rôle, comme Menzoberanzan, nous oppose aux elfes noirs. Hormis la 3D polygonale, on notera comme originalité la possibilité de jouer à plusieurs en même temps. Toujours dans l'univers d'Advanced Dungeons & Dragons, Interplay développent actuellement un jeu de stratégie du doux nom de Blood & Magic *(notre photo)*. Comme dans Master of Magic de Microprose, le joueur incarnera un mage aux commande de monstres et de héros. Blood & Magic est attendu avant l'été.

LES CONSTRUCTEURS VISENT LES JOUEURS

Deux constructeurs vont proposer des configurations spécialement étudiées pour le jeu. Nec va construire la gamme PowerMayan, pour laquelle elle utilisera les dernières techniques et cartes graphiques, ainsi qu'un système de sonorisation particulièrement performant. Pour ne pas rester en reste, Packard Bell annonce une gamme Packard Bell NEC Gamer 3D, qui utilisera une technologie de rupture d'image entrelacée. Wait !

SO HIT OR NOT TO BE

Alors qu'il n'est commercialisé [illegible] que pour une vingtaine de machines, et seulement [illegible], Hint pourrait se révéler un bon investissement. Il est [illegible] et [illegible] les [illegible] [illegible] [illegible]

mediaccess

Contactez-nous au (1) 53 21 93 93

12 CD-ROMs pour seulement 390 F TTC *

* Pour PC compatible seulement. Sur Mac, 10 CD ROM pour 350 F TTC
offres valables dans la limite des stocks disponibles.

10 jeux, parmi lesquels :
TFX, DRAGON'S LAIR, MEGARACE, JAMMIT
et bien d'autres enfin à prix d'ami.

Avec **Mediaccess**, bénéficiez d'une offre unique et devenez membre d'un club aux multiples avantages :

- **Un catalogue de + de 1500 titres** déjà disponibles : toutes les nouveautés en import spécial des USA.
- **Une liberté totale :** vous commandez quand vous le désirez, sans **aucune obligation d'achat** minimum.
- **Une sélection conseil :** à chaque parution, un expert multimédia vous recommande des produits testés : jeux, culture, beaux-arts, tous les domaines de la connaissance sont explorés.
- **Un service :** une livraison rapide, des prix sympa, des discounts, des cadeaux ...

MEGAPAK 3

- The Lemming's Chronicles
- Megarace
- T.F.X
- The VORTEX
- Cyclones
- Jammit
- Dragon's Lair
- Novastorm
- Reunion
- The Journeyman Project Turbo

MEGAMACPAK

- The Family Doctor
- Parenting Made Easy
- The Magic Death
- The C.H.A.O.S Continuum
- Dinosaur Safari
- "Cell"ebration
- Adventures with OSLO
- Peter's Magic Adventures
- Barry the Bear

BON DE COMMANDE

à retourner à : Mediaccess - 66, rue de Provence - B.P. 303.09 - 75425 Paris cedex 09

Nom :
Prénom :
Tél. :

Adresse :
Ville :
Code Postal : |_|_|_|_|_|

Produit commandé :

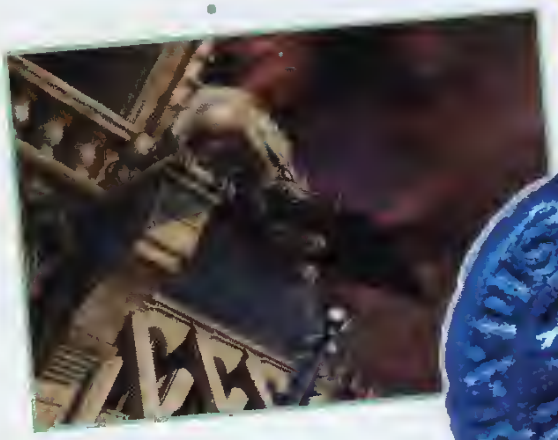
MegaPak (PC) 12 CD :	x 390 F	F
MegaMacPak 10 CD :	x 350 F	F
Frais de port :		50 F
Total :		

Mode de paiement :
Chèque bancaire ou postal
Carte bancaire : VISA |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration :
Signature :

Produits en langue anglaise

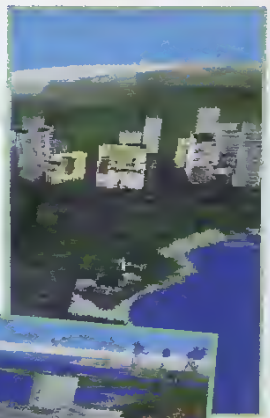
RÉVOLUTION CHEZ LES TEMPLIERS

Le mystère des Templiers n'a pas fini de captiver les rêveurs, et en particulier les concepteurs de jeux. Pour preuve, l'ordre fondé par Hugues de Payns apparaît dans la future production de Revolution Software (à qui l'on doit Beneath a Steel Sky). Comme un bonheur n'arrive jamais seul, l'action de Broken Sword (les Chevaliers du Baphomet pour la version française) se déroulera de nos jours à Paris et ne comportera que des scènes d'animation d'une qualité graphique irréprochable. Le bébé est attendu pour septembre mais, étant donné le travail à accomplir, on peut prévoir une disponibilité pour Noël.



SIMULATION D'HÉLICO

Jane's Combat Simulations (association entre le mensuel Jane's et l'éditeur Origin à qui l'on doit Advanced Tactical Fighters) se consacre à l'hélicoptère vedette des forces américaines, l'AH-64D Apache Longbow. Conçue par Andy Hollis (le programmeur de F-15 Strike Eagle III), cette simulation ne comportera pas moins de 250 missions distinctes se déroulant au-dessus de 20 000 kilomètres carrés d'un terrain numérisé à partir des cartes exactes des Etats-Unis. De quoi efficacement compléter sa flotte de Comanche, Kamov et autres Hind...



Même si vous êtes en vadrouille, votre tribu vous trouvera toujours.

tatoo

Pendant les vacances, votre tribu garde le contact avec vous.

A partir de 490F* et sans abonnement.

*Prix maximum constatés à partir du 15/06/98 : modèle "classique" T, modèle "nouvelle" 590F.
Pour connaître le point de vente le plus proche de chez vous : 3V Vert 05 26 26 27

France Telecom Mobiles

idéologie et jeux vidéos

Peut-on jouer à tout ? Et peut-on jouer sur tout ? Les logiciels destinés à nos enfants ne distillent-ils pas un secret poison idéologique propre à transformer le plus charmant bambin en marionnette lobotomisée ? Voilà un état des lieux des différents genres de jeux vidéos. Chacun y débusquera les zones dangereuses ou, simplement, celles qu'ils lui faudra pratiquer en connaissance de cause.

Quoi de plus innocent en apparence qu'un jeu, une activité qui, chez l'adulte, n'a d'autres buts que de procurer un bon moment de détente ? Pourtant, sous cette vitrine faussement transparente se cache souvent une idéologie, qu'elle soit distillée au premier degré par les concepteurs du jeu ou qu'elle transparaisse, peut-être malgré eux, du contexte économico-politico-social dans lequel ils vivent. Certains jeux ciblent les adultes dont on peut penser qu'ils sont moins malléables et plus susceptibles de faire fonctionner leur esprit d'analyse. Mais encore faut-il prendre conscience des idées, parfois bien cachées, véhiculées par le scénario. D'autres logiciel sont principalement destinés aux enfants et, là, il importe de les analyser avec une attention soutenue. Il n'est certes pas question de ne servir à nos chers bambins que des logiciels aseptisés, débarrassés de toute trace d'idéologie ou d'agressivité. Depuis la nuit des temps, les enfants, et tout particulièrement les garçons (qui d'ailleurs sont aussi la cible privilégiée des jeux vidéos), jouent à des jeux violents, véhiculant une idéologie plus ou moins marquée. Cette idéologique fait certes souvent appel à la dualité éternelle du Bien et du Mal, mais fait aussi intervenir bon nombre de connotations parfois moins défendables. Nos parents jouaient aux gendarmes et aux voleurs, basé sur l'antagonisme entre la défense de l'ordre établi et la liberté sans contrainte.

TRANSGRESSION AUTORISEE

Le rôle du voleur a d'ailleurs été valorisé par quelques personnages célèbres (Robin des Bois, Arsène Lupin), archétypes du voleur au grand cœur qui ne «soulage» les riches que pour mieux protéger les pauvres, c'est-à-dire une transgression autorisée des interdits. Notre enfance a été marquée par les batailles épiques opposant cow-boys et indiens. La scission était ici encore plus marquée, les cow-boys représentant le Bien, tandis que les indiens incarnaient pour leur part le Mal. L'après-guerre et les «Trente Glorieuses» avaient installé une façon de penser commune, secondées par les multiples westerns qui donnaient le vilain rôle aux Peaux-Rouges. Depuis, les mentalités ont évolué (un peu !), «Dance avec les loups» et les «500 nations» de Kevin Costner n'étant pas étranger à ce changement. On

peut encore citer les aventures chevaleresques, que les enfants de cette époque n'ont eu de cesse de transposer dans leurs jeux. L'éthique des chevaliers était parfaite pour enflammer le «sens noble» et l'imagination des enfants. La chevalerie n'en cache pas moins de redoutables idées : une inégalité sociale difficile à imaginer de nos jours (qui, enfant, a jamais voulu jouer le rôle d'un serf ?) et une foi agressive, cause de guerres de religion répétitives et de l'Inquisition. Enfin, il y a l'enfant qui «joue à la guerre». Rares sont ces combattants pour-de-faux qui assument le rôle du viêtcong ou du combattant du FLN. Ses héros ont pour noms Rambo ou Maverick et sont tous nés pour défendre la bannière étoilée des Etats-Unis. Les idéologies véhiculées dans les jeux vidéos ne constituent donc pas une première. Il n'en reste pas moins vrai qu'il est capital de savoir les débusquer, pour mieux les contrecarrer au besoin.

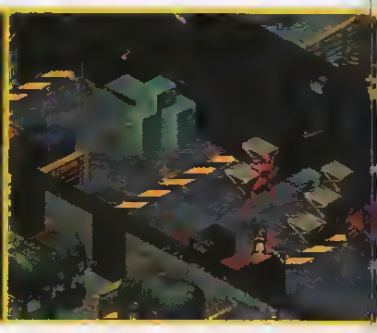
LES JEUX DE COMBAT

Le «réalisme» de certains jeux de combat sur console, pourtant destinés à un public d'enfants ou de jeunes adolescents, a attiré l'attention des médias sur la violence de certains jeux vidéos. Les jeux de combat ont changé d'esprit au fil des années et des générations successives d'ordinateurs. Les premiers jeux de combat simulaient des arts martiaux. Les règles étaient rigoureusement codifiés et l'éthique de ces sports (respect de l'adversaire) honorée. On peut citer par exemple Black Belt, une simulation de judo sur Apple II. De même, la violence des coups portés n'était que suggérée et non clairement explicitée comme c'est le cas de nos jours.

Les jeux de combat actuels n'ont pourtant pas été les premiers à jouer la carte de la violence «gratuite» et du spectacle gore. Dans les années 80, l'éditeur anglais Palace Software avait connu une certaine notoriété grâce à son Barbarian. Le jeu opposait dans une arène close deux barbares armés d'une lourde épée. Une attaque particulière conduisait à la décapitation de l'adversaire, précisément mise en image : geyser de sang et tête qui tombe et roule à terre. Comble du macabre : un abominable gnome vert venait conclure le combat en shootant dans ce morbide «ballon» et en traînant le corps décapité comme un vulgaire sac. Au début des années 90, Moonstone de Mindscape a été encore plus loin dans cette voie. Le chevalier incarné devait se frotter à de multiples monstres : lions cornus, troll, singe géant, dragon et autres hommes-rats. La violence, d'ailleurs paramétrable, s'exposait pleinement : jaillissement de sang à chaque coup d'épée ou attaques des monstres conduisant à l'empalement, l'écrasement complet, l'électrocution, la combustion et autres joyeusetés

Si ces jeux n'avaient rien à envier à la violence de certains jeux vidéos actuels, il existe pourtant une différence de taille. Les adversaires de Barbarian et autre Moonstone étaient des monstres ou des barbares, bref des créatures d'un autre age. Les jeux de combat japonais ou «japonisés» (Acclaim en particulier, éditeur US, dont les jeux de combat s'apparentent à ceux du pays du Soleil Levant) sont tous basés sur le principe de la compétition ultime et le mythe du surhomme, thèmes repris largement aussi dans les mangas et autres dessins animés. Ainsi dans la majorité de ces

L'humour du manuel de Strike Commander est-il innocent ? La violence de Crusader ou Mortal Kombat ne reflète-t-elle pas une certaine philosophie ? Heureusement, il y a LBA !



jeux, le joueur peut-il choisir d'incarner un personnage quelconque, qui va affronter les autres braves de la galerie de personnages. Le combat oppose donc deux héros, et non un héros face aux forces du Mal. On est aussi bien loin de l'éthique du respect de l'adversaire. Dans la série des Mortal Kombat d'Acclaim par exemple, certains coups spéciaux permettent de se moquer de son adversaire, voire de le ridiculiser. Tekken va encore plus loin, prenant au premier degré la maxime de La Fontaine : «La raison du plus fort est toujours la meilleure». Cette logique perverse transparaît dans certaines animations de victoire et surtout dans une séquence finale qui mérite d'être explicitée. La belle héroïne retrouve sa famille après sa victoire. Sure de sa force, elle humilie sa sœur en lui dérobant l'un de ses souliers de bal, puis en la frappant durement lorsque celle-ci demande quelques explications. Espérons que nos chères têtes blondes ne s'en tiendront pas à cette dialectique primaire !

LES JEUX DE GUERRE

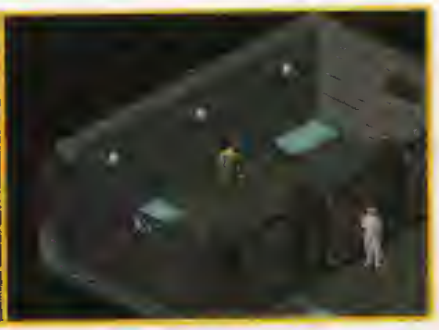
Les wargames mettent en scène soit des conflits futuristes, jouant plutôt sur l'opposition entre humains et extra-terrestres, soit des combats autrement plus réalistes. Certains wargames historiques s'attachent à retracer le plus précisément possible une bataille particulière. Dans de telles circonstances, l'aspect politique sous-tend évidemment le conflit. On peut noter une certaine dérive dans le choix des batailles. Les premiers wargames mettaient plutôt en scène les grandes batailles de l'Antiquité ou les guerres napoléoniennes, dont les situations politiques ne peuvent guère être superposées aux nôtres. En revanche, les wargames actuels font leurs choux gras des engagements de la Première et Seconde Guerre Mondiale, du Vietnam ou du conflit iraquien, aux aspects politiques autrement plus proches. A noter aussi que dans la majorité des cas, le joueur participe du coté des Alliés ou des forces occidentales. D'autres jeux de stratégie, plus ou moins apparentés aux wargames, disculpent leur violence sous couvert d'une action «humanitaire». Ainsi dans Jagged Alliance de Sir Tech, les actions de commando violentes, où le seul «bon ennemi» est un ennemi mort, sont-elles «justifiées» par une lutte sans merci contre un redoutable trafiquant de drogue et ses mercenaires. On retrouve ce même esprit dans un jeu très récent, Deadline de Psygnosis, mettant en scène un commando anti-terroriste. Ainsi, en guise d'encouragements, la secrétaire n'hésite pas à dire : «Si vous avez besoin de housses mortuaires, qu'elles ne soient pas pour vous» ! Toutefois ici, il est possible d'assommer ou de blesser un terroriste plutôt que de le tuer systématiquement. Syndicate, jeu d'action-stratégie d'Electronic Arts, transpose le scénario dans un futur imaginaire, où les différents syndicats du crime s'affrontent, pour autoriser toutes sortes de débordements. L'aspect irréel est renforcé par l'équipe de cyborg, mi-homme, mi-robot. Il n'en reste pas moins que le jeu est basé sur le meurtre des membres des gangs rivaux ou leur enrôlement dans vos propres forces après lavage du cerveau. Une fiction qui rejoint donc malheureusement certaines réalités déplorables.

LES JEUX DE GESTION

Les jeux de gestion s'appuient sur un bon nombre de thèmes différents. Les gestions financières (A-Train de Microprose et autre A4 Networks d'Infogrames), sous des dehors parfois bon enfant (Theme Park d'Electronic Arts), font état de problèmes de société bien réels : conflits syndicaux et «agressivité» de l'entreprise, qui se doit d'avaler ses concurrents pour parvenir à une pleine expansion. Les gestions de monde (Sim City et autre Sim Tower) se font le reflet de l'urbanisation à l'américaine, où les villes modernes ne se conçoivent que centrées sur une activité économique intense Peu de chance donc de pouvoir un jour gérer le développement d'un village pygmée ! Dans certains cas, l'aspect politique et idéologique est encore plus évident. Comme expliquer en effet que Colonization de Microprose, logiciel US basé sur la «conquête» de l'Amérique, fasse état des affrontements contre les indiens mais «oublie» tout simplement les grandes expropriations et le génocide orchestré des populations indiennes. Exit aussi le problème noir et de l'esclavage en général ! La culture historique des concepteurs est bien sélective, surtout quand le jeu est destiné en priorité à ces mêmes citoyens blancs américains.

JEU D'AVENTURE ET AUTRES JEUX DE RÔLE

Sous une grande diversité de scénarios et de personnages incarnés, les jeux d'aventure révèlent bon nombre de points communs. D'une part le héros est presque toujours un



homme. La seule exception marquante est la saga des King's Quest ou de Phantasmagoria, dont le scénariste est justement une femme, Roberta Williams. Les jeux d'aventure sont donc en grande majorité créé par des hommes, pour d'autres membres du sexe dit fort, dans un univers masculin où les femmes n'apparaissent que comme faire-valoir ou symbole sexuel.
Autre point commun : le personnage joué est toujours sympathique, même s'il n'est pas toujours valorisé sur le plan social. Le troisième élément commun est la poursuite d'une quête, à prendre au sens large du terme, cet élément se retrouvant aussi dans les jeux de rôle.
Cette quête peut avoir des connotations philosophiques (recherche de la Vérité), politique ou religieuse. Ainsi les trois volets de la saga d'Indiana Jones, qui ont toutes été converties en jeu d'aventure par Lucas Arts, font état d'une quête aux implications politiques (opposition aux nazis ou à une secte) et religieuses (Arche d'Alliance des Hébreux, pierre sacrée des Hindous ou Saint Graal des Chrétiens). En règle générale, la mentalité de ces jeux se calque sur celle de nos sociétés occidentales : une bonne action est toujours récompensée (il n'y a donc plus d'acte vraiment désintéressé), le héros est généralement solitaire (il sert la communauté mais entreprend rarement des actions nécessitant la coopération d'autres personnages) et il a toujours un but (il peut donc gagner et, pour ce faire, se surpasser). Même l'échec peut être valorisé pour peu qu'il favorise le but du jeu (Space Quest ou Leisure Suit Larry).

LE FACTEUR NATIONALITE

En dehors de toute pression et autre considération politique, les concepteurs, qui sont des citoyens comme les autres, sont fortement influencés par leur propre mode de vie et leurs valeurs, qui transparaissent

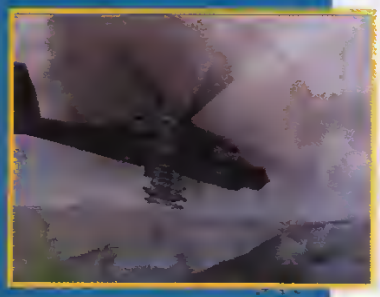
indirectement dans leur jeu. Pour simplifier, on peut attribuer une certaine coloration aux jeux en fonction de leur origine. Il ne s'agit là bien sûr que d'une tendance générale, qui peut se trouver infirmée dans certains cas. Comme nous l'avons déjà vu dans les jeux d'action, on retrouve dans bon nombre de jeux japonais le culte du vainqueur, poussé dans ses derniers retranchements et souvent accompagné d'une humiliation du vaincu. Les logiciels US sont marqués par la compétition à l'américaine, où tout le monde peut réussir, à condition d'être le meilleur. Les différences culturelles des divers partenaires européens transparaissent aussi dans leur jeu. Ainsi, il est amusant de constater que Little Big Adventure, un grand jeu d'aventure-action conçu en France, met en scène un «insoumis», qui va tenter de libérer quasiment tout seul la population de la domination d'un dictateur : c'est l'esprit rebelle français enfin révélé, dans toute sa tradition de 1789 ou 1870. Il serait difficile de conclure sans parler de l'ex-URSS et de Tetris en particulier, un des plus phénoménaux succès des jeux vidéos. Dans Tetris, le but est de joueur et non de gagner. En fait, on peut même dire qu'il n'y a aucun but. Cette absence de victoire serait-il un point commun des jeux de l'Est ? On pourrait le penser au vu d'El Fish, autre jeu d'Alexei Pajitnov, le créateur de Tetris, qui propose simplement d'aménager un aquarium avec ses poissons pour en profiter ensuite.
En poussant plus avant l'analyse, il serait sans doute possible de révéler certaines colorations idéologiques dans les jeux les plus anodins, que ce soit dans les jeux de plates-formes ou les simulations sportives. On peut cependant s'en tenir là en concluant que la majorité des jeux sont marqués par la société qui les a produits.
Il n'y a là rien d'étonnant, ni même de dangereux. Au contraire : ils remplissent ainsi leur rôle de simulation du réel, dimension pédagogique de toute activité ludique. Certains genres semblent toutefois pouvoir induire de façon marquée une idéologie particulière (généralement favorable à la force ou/et à un état policier).
Quelques cas frisent la correctionnelle en favorisant des idées flirtant avec le totalitarisme ou le racisme. Il n'existe qu'un seul garde-fou pour ces derniers : l'intelligence.
Celle du joueur qui peut ainsi garder une certaine distance par rapport au scénario qu'on lui fait vivre. Celle des parents, qui doivent s'intéresser aux jeux de leurs enfants pour, le cas échéant, leur en montrer les défauts ou les dangers.

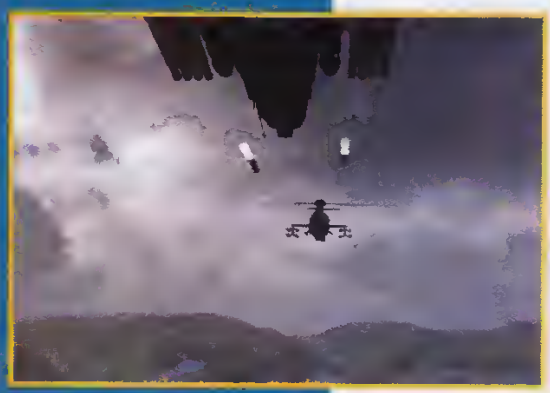
Jacques Harbann

La référence à la farce ou la violence est encore plus choquante quand elle intervient dans un univers d'une certaine innocence, comme Ecstatica.

dis-moi comment tu
je te dirAi qu

Les simulateurs de vol constituent un champ privilégié pour véhiculer les idées politiques. Doit-on en craindre une influence pernicieuse sur les esprits fragiles ?





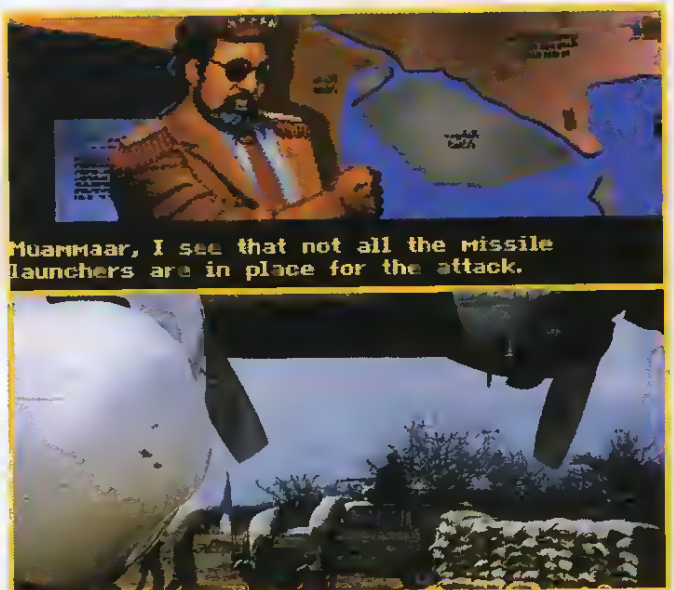
Il est surprenant de constater à quel point un homme peut changer lorsqu'il endosse la combinaison de vol virtuelle d'un simulateur de vol. Il acquiert soudain une stature de héros de film de guerre, révèle un courage insoupçonné face au danger, une ténacité admirable devant l'adversité. Cette apparente schizophrénie n'est pas vraiment dangereuse : elle participe du désir de mise en forme de nos pulsions destructrices. Pratiquée de façon raisonnable et raisonnée, elle peut même constituer un exutoire utile : n'est-il pas plus sain de simuler l'acte de destruction lui-même plutôt que d'en pratiquer dans la réalité un dérivé (sous la forme d'un massacre de bêtes à poil ou à plumes, par exemple) ? Malheureusement, ces moments de dédoublement créent un état de soumission vis-à-vis du jeu : en acceptant ses règles, n'acceptons-nous pas également d'être soumis inconsciemment à une influence sournoise ? On peut raisonnablement se poser la question en étudiant de plus près la transformation progressive des simulateurs de vol guerriers au gré des fluctuations de la politique internationale. Presque tous les simulateurs guerriers sont construits sur le même modèle : des missions très spécialisées coostituent un entraînement indispensable à la réussite d'une ou plusieurs campagnes militaires. Le scénario de ces dernières s'inscrit (à part quelques rares exceptions) dans un cadre géopolitique défini, inspiré d'un conflit s'étant déjà produit ou d'une situation poteotiellement conflictuelle. Le joueur va donc incarner le pilote d'un camp, tandis que ses ennemis se verront gratifié d'une nationalité bien précise.

SOIT AMERICAIN, SOIT CIBLE

Sur 31 produits pris au hasard, seuls deux logiciels proposent de prendre l'identité d'un pilote des Pays de l'Est (Su-25 Stormovik d'Electronic Arts et Su-27 Flanker de Mindscape). Et encore ne s'agit-il probablement que d'un alibi pour découvrir des appareils interdits aux forces de l'Otan. Car, pour les autres jeux, il n'est guère de choix : ce qui n'est pas américain est souvent un " bogey ", une cible toute désignée. Bien entendu, les alliés naturels (Grande-Bretagne en tête) prennent souvent des places d'honneur mais on remarquera l'absence notable des appareils de ces damnés " frenchies " dans la plupart des hangars virtuels. Partenaire frileuse du Pacte Atlantique, la France est également une rivale dans la guerre économique des ventes d'armes. Du coup, dans les documentations, les beaux avions tricolores apparaissent plus souvent comme des cibles à abattre (Mirage argentins ou irakiens, par exemple) que comme des ailiers potentiels. Jusqu'en 1991, les simulations sont principalement historiques et mettent en scène les grandes batailles des deux guerres mondiales. Il est alors

voles ...i tu es

systématique de voler dans le camp des alliés, même si certaines options permettent parfois de prendre place dans le cockpit d'un Messerschmitt ou d'un Focke-Wulfe. Les Américains qui ne participèrent que tardivement au premier conflit mondial, perpétuent cependant la gloire de leurs troupes en oblitérant parfois joyeusement les As français. Ainsi, dans Knights of the Sky (Microprose) ne peut-on prendre qu'une nationalité anglosaxonne et la galerie de portraits n'évoque-t-elle que Guynemer... Un mouvement visant à positiver le grand traumatisme américain du Vietnam (stigmatisé par un film comme *Rambo*) permet également d'explorer ce conflit plus récent mais, bien entendu, toujours du côté de l'US Air Force. Et puis survient la Guerre du Golfe. Cette grande vitrine du savoir-faire technologique made in USA provoque un véritable engouement pour les appareils des alliés. Bien entendu, les éditeurs de simulateurs prennent la balle au bond : sur les six produits parus cette année-là, cinq proposent un scénario en Irak. L'un d'entre eux (F-15 Strike Eagle II Mission Disk) est d'ailleurs programmé en vitesse pour suivre l'actualité et profiter de la publicité gratuite dispensée par CNN et les autres, en étant le premier sur le marché... On se découvre enfin l'adversaire idéal. Car, avec la fin du communisme, le Russe tenait de plus en plus mal son rôle de gros vilain à abattre. Cela ne rimait plus à rien d'opposer des Sukhoi de l'Armée Rouge à des joueurs qui voient Gorbatchev serrer la main de Reagan à la télé. Comme toute la société américaine déstabilisée par la disparition du Grand Ennemi, le pilote informatique tournait en rond, à la recherche d'un écho radar suspect. On avait bien tenté de le dresser contre la Libye mais les rodomontades tragi-comiques de Kadhafi prêtaient plus au sourire qu'au lancement de missiles. C'est donc à point nommé que Saddam Hussein envahit le Koweït. Le F-117 (le bombardier furtif) est promu vedette internationale du jour au lendemain. Les F-15 (F-15 Strike Eagle III), F-16 (Falcon 3.0), A-10 (A-10 Tank Killer), Apache (Gunship 2000) et Tornado (Tornado) se partagent les lauriers de la victoire. Résultat, chacun de ces appareils apparaît dans une ou plusieurs simulations. On inclut même le vieux B-52 de sinistre mémoire dans le lot (Megafortress), histoire d'oublier définitivement les sales heures vécues au Vietnam. L'examen des adversaires dans les jeux suivants impose ce constat : le Grand Ennemi n'est plus un communiste soviétique. Il est devenu arabe et islamiste. Parfois, on retrouve le vieux démon du Rouge (si possible en version chinoise) avec une petite virée à Hong Kong, en Corée ou au Kamchatka mais, la plupart du temps, l'adversaire est un fou basané et sanguinaire qui proclame le Djihad (*" Risquez votre vie en combattant les forces d'Ali Gani Graceri, dirigeant impitoyable du Farwei qui se prépare à lancer une vague de terrorisme sans précédent contre le monde occidental. "* Manuel de Silent Thunder).



Depuis la Guerre du Golfe, le super-vilain est rarement de type suédois, tandis que les nouveaux héras trucident pour raison humanitaire.

C'EST PAS MA GUERRE...

Avec ce changement d'adversaire, il se produit bien entendu également un changement des missions. La guerre est devenue locale, la frappe chirurgicale. Le pilote doit maintenant protéger un vol civil ou détruire un convoi de camions terroristes en dehors des agglomérations, pour ne pas risquer de tuer l'habitant innocent. La notion de gendarme du Monde investit les scénarios qui vêtissent les joueurs du treillis onusien. Quelques missions se risquent également hors du champ contrôlé de la guerre traditionnelle pour parcourir des chemins moins conventionnels. Comanche (Novalogic) par exemple propose de mettre fin aux activités d'un baron de la drogue d'Amérique du Sud : la violence s'exerce maintenant contre des civils... Voler sur micro n'a donc rien d'innocent. Les simulateurs reflètent l'idéologie dominante, en suivent les principes moraux et en reproduisent les manques ou les outrances. Si votre enfant passe ses soirées à 500 pieds d'altitude à traquer le T-80, peut-être serait-il utile que vous examiniez ensemble ce qu'il en perçoit. Les valeurs véhiculées sont généralement positives (libérer, protéger, défendre...) mais peuvent ne pas correspondre à l'idée que vous vous faites du Monde. A vous donc de lui expliquer le dessous des choses. Si vous y parvenez, peut-être arriverez-vous à vous attaquer ensuite aux idéologies véhiculées par les émissions de télé. Mais là, ce sera autrement plus compliqué !

Philippe Seiler

doom es
politiquement

Doom est un jeu très violent que beaucoup se sont empressés d'accuser de tous les maux. Le héros du jeu doit-il être réduit à l'incarnation d'une idéologie réactionnaire ou peut-il endosser le rôle d'archétype du héros ?

Alerté par des cris gutturaux et des crépitements d'armes à feu, vous vous êtes subrepticement glissé dans la chambre de votre petit dernier, entamant une ascension hypocrite jusqu'à son micro-ordinateur. Un coup d'œil à l'écran vous glace d'effroi. Dans un dédale de couloirs obscurs, déguisé en commando onusien muni de l'outillage ad hoc (lance-flammes, mitrailleuse, couteau), votre cher ange perpètre un massacre sans précédent de créatures sorties tout droit d'un tableau de Jérôme Bosch. Lorsqu'il s'engouffre dans une salle en forme de croix gammée, ornée de symboles maléfiques (pentacles, têtes de bouc) et de corps mutilés, vous vous demandez de quel groupe d'influence politique, parti, ligue, secte (ce seul mot réussit à vous pétrifier) ou autre groupuscule extrémiste et néo-nazi votre fils bien aimé est-il la cible ? Subit-il un entraînement paramilitaire à des fins terroristes ? Est-il l'objet d'une propagande raciste et impérialiste ?

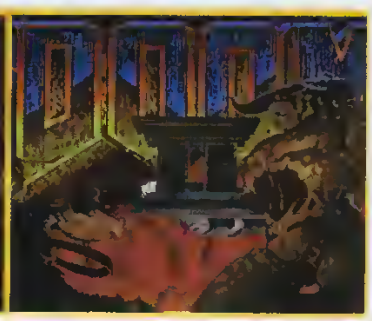
Non, le héros du jeu, un GI américain blanc à la technologie meurtrière n'est pas la métaphore d'un monde occidental surarmé en quête de survie face à des troupes d'envahisseurs (d'immigrants ?) belliqueux, pas plus que votre fils chéri n'est devenu l'instrument crédule d'un lobby intégriste dissimulé derrière un jeu vidéo grand public.

IL JOUE SIMPLEMENT A DOOM

La présence de symboles nazis, qui a déclenché une vive polémique, n'est en fait qu'un rappel du jeu précédant, Wolfenstein 3D (voir encadré), tandis que le petit personnage que l'on étripe, quoi qu'en ait dit les ligues de protection de l'enfance, n'est pas un enfant mais constitue une allusion à un shareware produit par la concurrence (Commander Keen). Dans Doom, les ennemis ne symbolisent aucune race, ethnie, espèce ou opposant géo-politique précis. Ils ne possèdent pas d'identité proprement dite mais représentent au contraire une image synthétique de tous les types de monstruosités fictives ou réelles. Les

SUCCES STORY

Novembre 1993, Doom, un jeu d'action pure et dure, fait son apparition sur le marché français. Coup génial de merketing, il est d'abord distribue en version limitee sous forme de shareware (reglement volontaire après acquisition du produit). Il renvoie alors tous ses predécesseurs dans le ghetto préhistorique des jeux de combat. Il est la descendance directe de Wolfenstein 3D (du même éditeur), dans lequel le joueur deambule à l'intérieur d'une forteresse pleine de SS dont il doit se débarrasser. Doom ameliore la formule de l'ultra-violence grâce à une technique de visualisation a la première personne plongeant le joueur dans un univers cauchemardesque de visceres, de sang frais et de monstres difformes, version cyber des loups et sorcieres d'autrefois.



t-il correct ?

monstres forment une figure emblématique du mal universel, intemporel et le joueur n'est jamais que le sauveur potentiel de l'humanité menacée de destruction. On retrouve ici l'opposition sémantique fondamentale, Bien/Mal, Vie/Mort, qui est à l'origine de tous les récits d'action en général, quel que soit le genre (cinéma, littérature, contes). Cependant, la brutalité spectaculaire de Doom le place dans cette déferlante de productions culturelles et ludiques qui schématisent et mettent en scène un environnement agressif où l'efficience optimale (la réponse la plus adaptée) est synonyme de violence. Evelyne Esther Gabriel, psychomotricienne spécialisée dans les jeux vidéo, y décèle une nouvelle fois *«l'affirmation d'un idéal et d'un impératif de performance contre autrui»*.

Une chose est de pointer un doigt vengeur et accusateur en direction de jeux dont le contenu violent est certain (mais la violence n'est pas née d'aujourd'hui et le jeu reste une fiction), une autre est de s'interroger sur les perspectives proposées par un système qui commercialise (et légitime) à échelle de masse des modèles de rapports sociaux où l'autre est toujours posé comme un adversaire qu'il faut écarter de son chemin pour se réaliser. La perversité n'est peut-être pas là où on l'attend. Si la violence ne véhicule aucune idéologie en elle-même, la nécessité qu'impose le jeu d'y recourir est significatif d'une philiosophie. Mise à part la version en réseau, dans Doom, tout ce qui bouge est ennemi et, pour survivre, le joueur ne peut compter que sur lui-même. L'entraide, la coopération, la fraternité n'existent pas dans un univers où tout ce qui n'est pas soi est forcément mauvais.

En tous cas, la frénésie de consommation d'images bruyantes et brutales, appuyées par la maîtrise technique indéniable de leurs auteurs et par des stratégies marketing savantes, assure des lendemains qui chantent aux éditeurs et aux diffuseurs.

Fanny Girard

EDITEUR : Microprose
GENRE :
Stratégie/Simulation
ENVIRONNEMENT :
486 dx2/66 sous
Windows 95
LANGUE : Français
PRIX : 350 F

civili

Réaliser la suite d'un logiciel à succès n'est jamais une chose aisée. Et quand celui-ci représente un monument du monde ludique, cela devient même dangereux. Un faux pas provoquerait la colère immédiate de millions de fans. Avec Civilization 2, Microprose réussit pourtant à préserver l'essentiel des qualités de son prédécesseur, tout en amenant suffisamment d'éléments pour passionner à nouveau les joueurs avertis. Bravo messieurs !

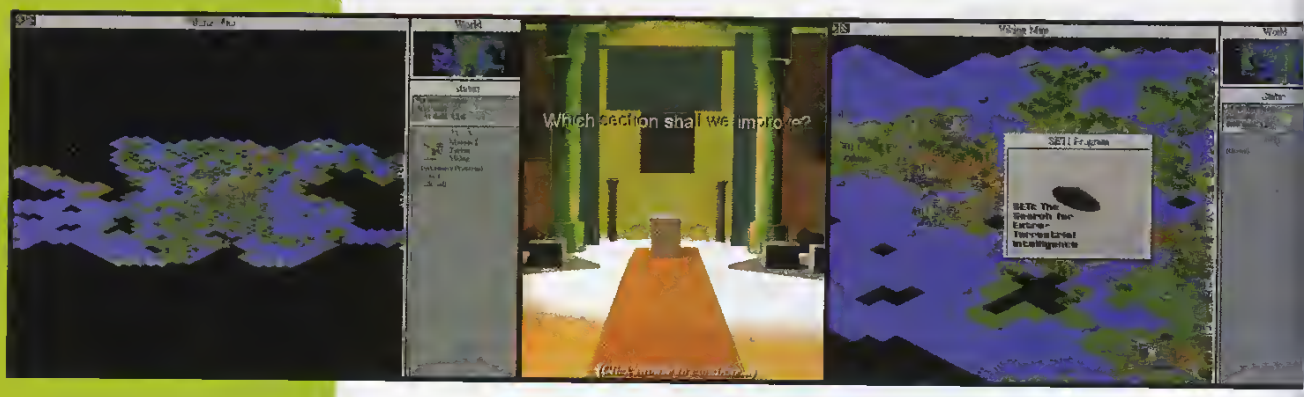
En créant Civilization, Sid Meier a donné le jour à l'un des titres les plus connus et les plus appréciés par les joueurs du monde entier. Les raisons de ce succès sont multiples mais on trouve au premier rang de celles-ci une richesse et une profondeur de jeu rarement (voire jamais) égalée. Pourtant, ce titre n'est à la base qu'un jeu de stratégie presque comme les autres.
A la tête d'un peuple qui en est encore à ses premiers pas sur la planète au début de partie, le joueur devra savoir le faire prospérer pour devenir le maître incontesté des lieux en éliminant les autres civilisations, ou être le premier à conquérir l'espace et à coloniser une planète lointaine. La richesse des possibilités offertes pour atteindre ces objectifs est en grande partie à l'origine du succès planétaire de Civilization.
Déclaration de guerre, diplomatie, espionnage ou encore développement de vos technologies sont quelques unes des manœuvres possibles pour prendre l'avantage sur un adversaire.
La suite de ce logiciel à succès profite évidemment des innovations techniques du moment et se voit dotée d'une interface agréable qui fonctionne sous Windows 95. Le jeu lui-même est enrichi à tous les niveaux. Pour parler franchement, les concepteurs de cette suite n'ont absolument pas touché aux fondations du Civilization de Sid Meier. Civilization 2 (ou

ZATION 2

Civ 2 pour les intimes) se «contente» de corriger et d'améliorer son ancêtre sur tous les points possibles, tant graphiques qu'informatiques.
La vieille carte en deux dimensions troquée contre une nouvelle en 3D isométrique constitue le changement le plus notable. Cette dernière est très détaillée et autorise de nombreux niveaux de zoom. Comme le soft fonctionne sous Windows 95, les possesseurs de grands écrans pourront pleinement profiter de cette nouveauté et abuser sans remords des hautes résolutions. Ces dernières sont très utiles, car le système de menu ouvre des fenêtres sans arrêt quand des décisions doivent être prises ou quand des nouvelles arrivent. La carte du jeu se retrouve ainsi rapidement submergée ! Ces modifications ne seront bien évidemment remarquées que par les habitués de la première version.

BATISSEZ UN EMPIRE

Pour les nouveaux venus, voici quelques explications de base quant au principe même de ce titre. Lorsque vous commencez une nouvelle partie de Civ 2, vous ne contrôlez qu'une seule unité, appelée colon. C'est avec ce type d'unité qu'il est possible de créer des villes, ce qui constituera votre première tâche. Prenez soin de choisir un endroit proche d'une source d'eau, avec si possible un accès à la mer. De cette façon, les ressources



et les possibilités de développement de votre ville seront plus importantes. Grâce à cette nouvelle cité, vous allez pouvoir construire de nouvelles unités. Des guerriers pour vous défendre ou bien de nouveaux colons pouvant servir à la création de nouvelles villes et de routes, à l'irrigation des champs ou à la mise en place de mines.

VIVE LES SCIENCES !

La force de Civ 2 (tout comme son aîné) est de proposer des unités évoluant avec les découvertes de vos scientifiques. Si le travail des métaux vous permet rapidement d'obtenir des unités plus évoluées, il vous faudra combiner plusieurs découvertes pour pouvoir faire appel aux légions et, des centaines d'années et quelques découvertes majeures plus tard, aux bombardiers furtifs et autres unités de chars d'assaut. Mais faire la guerre ou bien développer votre commerce grâce aux caravanes n'est qu'un aspect de votre «travail». Il vous faudra faire en sorte que chaque ville prospère et ne manque de rien. Un simple temple suffira en début de partie pour rendre heureux vos populations mais il faudra rapidement construire des universités, des usines, des autoroutes, des supermarchés ou encore des aqueducs pour permettre le développement de votre peuple. Au total, une trentaine de constructions sont disponibles, de l'aéroport aux égouts en passant par les banques. Si la gestion des villes n'est pas très compliquée au début, elle devient un vrai casse-tête quand vous en possédez plus de 50 en fin de partie !

GOUVERNER, C'EST PREVOIR

Comme chaque construction prend un certain nombre de tours de jeux avant d'être achevée, il faut savoir anticiper ses besoins pour ne pas se retrouver coincé. Etre obligé de fabriquer des soldats pour se défendre alors qu'une énorme construction était sur le point d'être terminée est toujours très frustrant... De plus, il faudra répartir intelligemment vos ressources entre la production de nourriture, les loisirs, la recherche et même les inspecteurs des impôts ! N'oubliez pas non plus de combattre la corruption des villes éloignées de la capitale en construisant des palais de justice et en établissant un gouvernement fiable *(cf. encadré)*. Bref, vous ne manquerez pas d'occupations !

DES VOISINS ENCOMBRANTS

En plus de vos problèmes de gestion personnelle, il va falloir cohabiter avec d'autres civilisations (jusqu'à sept parmi les 21 disponibles, des Babyloniens

NE CEDEZ PAS A LA FACILITE !

Civilization 2 intègre directement dans sa barre de menu une option dediée à la triche en tout genre. Une fois activee, votre score fera mention de cette faiblesse de votre part mais, en contrepartie, il vous sera possible de créer n'importe quel bâtiment ou unité d'un simple clic, de renflouer votre trésorie et même de supprimer purement et simplement un peuple trop encombrant. Les actions possibles sont nombreuses mais limitent fortement l'intérêt d'une partie. Il vaut mieux soigner la configuration d'une nouvelle épopee dès le début. On peut ainsi interdire les vaisseaux spatiaux (la partie ne pouvant se remporter alors que par l'élimination des autres civilisations) ou le remplacement des peuples detruits par de nouveaux. N'hesitez pas non plus à commencer par des niveaux de difficulte simples (six sont disponibles). Il n'y a pas de honte à s'entraîner !

aux Américains en passant par les Zoulous). Cohabiter est un bien grand mot : si vous vous sentez suffisamment fort, n'hésitez pas à éliminer les voisins trop proches qui risqueraient de devenir rapidement gênants. Car s'il est possible de signer des accords de non agression avec les émissaires de ces peuples, le système de déplacement des unités sur la carte limite leur application. En effet, il est impossible de se déplacer sur une case adjacente à celle d'une unité adverse, même si vous êtes en paix avec ce peuple. Autant dire qu'en cas de manque de territoires, les hostilités reprennent rapidement. Attention cependant, car violer un accord de paix entraînera immanquablement la suspicion des autres peuples à votre égard, même si vous troquez avec eux de nombreuses connaissances. Certaines unités permettent de contourner ce problème, comme les diplomates qui peuvent convertir une unité ennemie à votre cause.

N'oubliez pas de tenir également compte des barbares qui rôdent sur vos terres. S'ils peuvent être inoffensifs (c'est vous qui choisissez leur agressivité en début de partie), une horde sanguinaire peut en revanche mettre à mal vos armés ou vos villes.

UNE REALISATION SOBRE

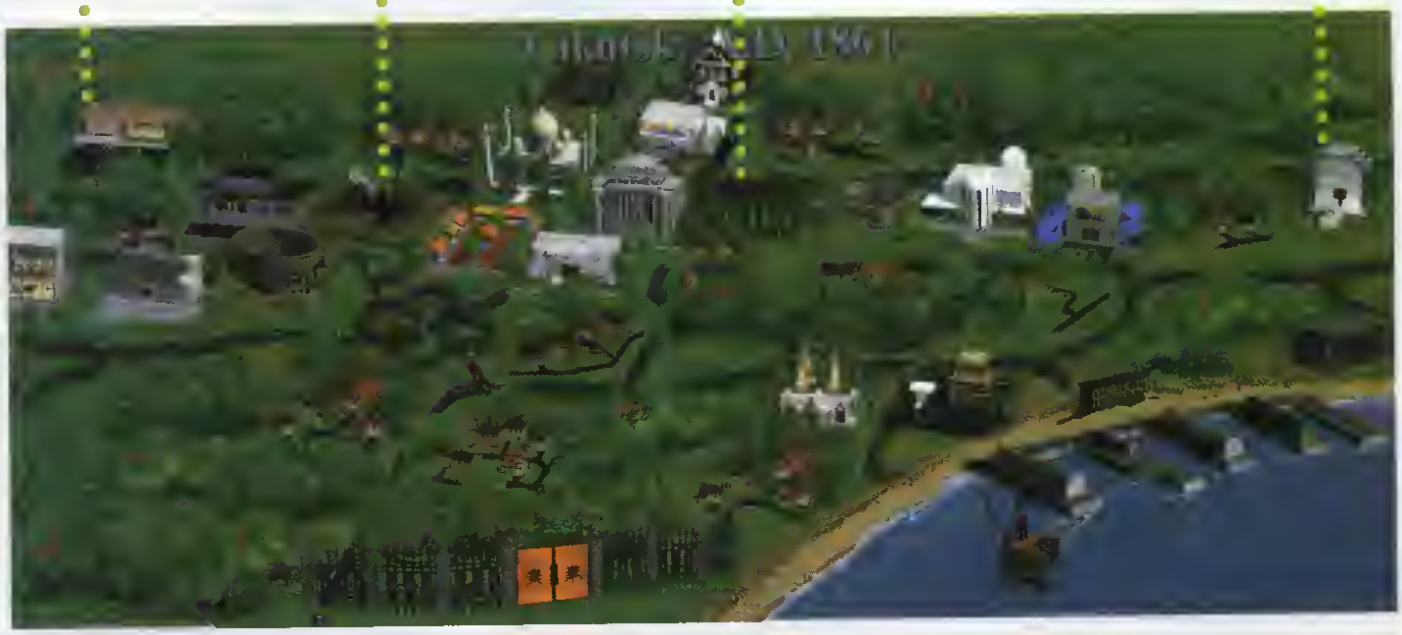
Du côté technique, l'affichage est la partie la plus intéressante. La carte en 3D isométrique est très lisible et les différentes unités sont très bien représentées. Les villes peuvent disposer de quatre types d'architectures différents (il faut en choisir un quand on commence le jeu) et chacun évolue à sa manière selon l'importance que prend la cité et l'époque à laquelle on se trouve. Du

Le supermarché complète l'approvisionnement de votre ville.

La batterie de missiles anti-aériens protège votre ville des agressions.

L'aqueduc est indispensable au développement de toute cité.

La centrale solaire évite la pollution sans restreindre les ressources énergétiques.

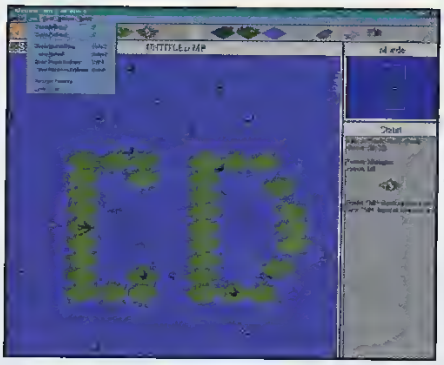


Une vue de la belle ville de Yakutsk en l'an 1861

côté de la bande son, rien d'exceptionnel mais ce n'est vraiment pas un problème pour ce type de jeu. Les quelques thèmes qui résonnent lors des événements spéciaux seraient presque suffisants ! Cependant, quelques vidéos ont réussi à se glisser dans ce titre. Les meilleures sont celles de votre «haut conseil» qui est composé de cinq acteurs. Le plus remarquable est votre conseiller en attitude, celui qui mesure votre côte de popularité. C'est tout simplement un clone d'Elvis, qui a une façon inimitable de dire *«you are the king»* ! Les interactions entre ces différents personnages font de ces réunions un véritable régal. Il arrive ainsi que votre conseiller militaire se moque de propositions pacifiques que vous fait votre conseillère aux affaires étrangères. D'autres vidéos sont utilisées pour illustrer la découverte d'une merveille du monde, que ce soit les Jardins Suspendus ou la Tour Eiffel ! Ces merveilles jouent d'ailleurs un rôle important dans le jeu puisque certaines ont une grande influence, comme la Grande Muraille ou l'ONU, qui oblige un adversaire à vous proposer un traité de paix en cas de négociation. Les émissaires sont représentés par des personnages typés en image de synthèse, qui esquissent quelques mouvements en fonction de vos propos. Rien de très impressionnant mais cela pimente un peu les conversations... Les plus beaux écrans statiques sont ceux de votre salle du trône, qui s'enrichit de décorations lorsque vos citoyens le décident, et du vaisseau spatial dont on peut admirer la (lente) construction une fois que vous avez amorcé sa conception.

DES POUVOIRS DIVINS

Histoire de faire passer la durée de vie de ce titre d'infinie à immortelle, Microprose a rajouté quelques scénarios préfabriqués comme, par exemple, celui sur la Seconde Guerre mondiale. Évidemment, même dans ce cas, tout est paramétrable. Vous pouvez également fabriquer votre propre monde grâce à un créateur de carte. Tous ces éléments font de Civilization 2 un jeu dangereux. Une fois les mécanismes de base assimilés, une partie, même avec les cartes les plus petites, peut prendre plus de 20 heures... de suite ! Sans trop exagérer, disons qu'il arrive souvent que l'on se rappelle de regarder l'heure tard dans la nuit, voire tôt le matin. Gérer ses biens et planifier ses conquêtes peut rapidement devenir extrêmement prenant. Il ne fait aucun doute que ce titre rempli parfaitement sa mission de digne successeur d'un des plus gros succès du marché des jeux vidéo.



Arnaud Chaudron

L'UTOPIE AU GOUVERNEMENT

Parmi les nombreux progrès que peut faire votre civilisation, les changements de régimes gouvernementaux appartiennent aux plus importants. Passer de l'anarchie à la démocratie demandera pas mal d'efforts et de temps. Surtout que la politique idéaliste des créateurs de Civ 2 vous ferait presque adopter définitivement un régime communiste ou fondamentaliste. En effet, chaque modèle étant pris dans son idéal, certains se révèlent d'une efficacité surprenante. Ainsi, le communisme fait pratiquement disparaître la corruption et le fondamentalisme rend tous vos sujets heureux de vivre... Alors que la république ou la démocratie peuvent poser des problèmes lors des conflits, le Sénat prennant parfois la liberté de signer un cessez-le-feu sans votre accord ! Mais si vous voulez réaliser un bon score et laisser une bonne impression à vos descendants, mieux vaut être le plus civilisé possible.

COMMAND & CONQUER

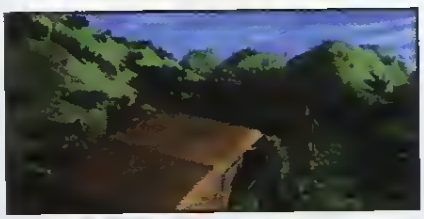
opération survie

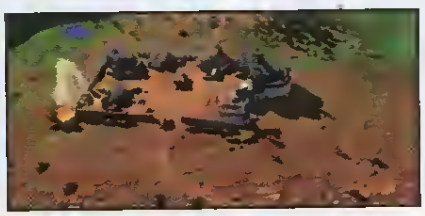
A défaut de nous servir la vraie suite de Command & Conquer, Westwood nous offre quinze nouvelles missions pour tenir jusqu'à la sortie de celle-ci. Pas de nouvelles animations, pas de nouvelles unités, juste quinze scénarios d'une difficulté extrême, destinés à ceux qui finissent C&C les yeux fermés !

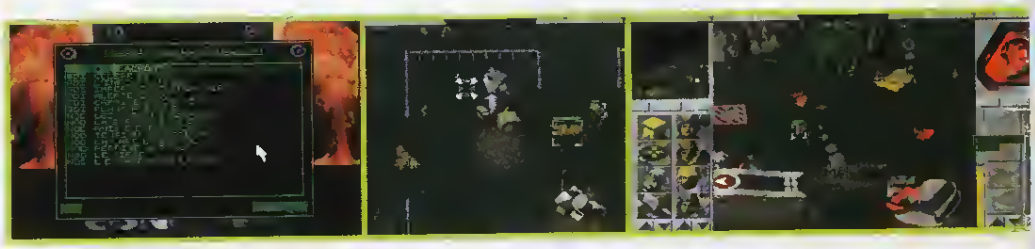
Fini le bon temps ! Vous n'avez plus le droit à l'erreur et le moindre manque de concentration est immédiatement sanctionné par une défaite cuisante. Opération Survie porte bien son nom. En exagérant à peine, on pourrait dire qu'aucune des missions du jeu original n'est plus dure que la plus facile de ces petites dernières. Divisé en sept missions pour le GDI et huit pour le NOD, ce logiciel ne fonctionne qu'avec le soft original, comme tout data disk (disque de scénarios complémentaires) qui se respecte.

Rappelons que Command & Conquer est un jeu de stratégie en temps réel, qui met en scène des unités de combat modernes et futuristes. Les deux camps en présence ne bénéficient pas exactement des mêmes armes et bâtiments. Le développement de ces derniers au sein de votre base conditionne d'ailleurs le type d'armement et de soldat que vous pouvez construire.

Entre chaque mission, des animations en vidéo et images de synthèse de grande qualité permettent de se plonger dans l'ambiance. Malheureusement, Opération Survie n'apporte aucune nouveauté dans ce domaine mais la réalisation est toujours aussi claire et appréciable. L'installation est pour sa part exactement la même que celle de C&C, c'est-à-dire une des meilleures jamais vues sur PC.







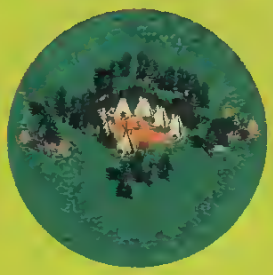
AMBIANCE MORTELLE

Une des fonctions de ce titre est de corriger quelques bugs de la version originale. Le numéro de version de C&C passe d'ailleurs à 1.2. Mais ce n'est pas là le but principal de ce scenery disk. Une fois installé, le nouveau menu qui apparaît vous permettra de sélectionner une nouvelle façon de mourir... enfin disons une nouvelle mission. Pour vous donner une idée, sachez qu'on peut vous lâcher avec une dizaine d'hommes à quelques mètres d'une base ennemie. Vous n'aurez «qu'à» nettoyer les alentours, puis tenir la position jusqu'à ce que les renforts arrivent et que vous puissiez installer votre propre base. Le tout sans argent, sans tibérium dans le coin (c'est la source de revenus de Command & Conquer) et pratiquement sans matériel. Et cet exemple doit être un des plus simples. On vous demandera parfois de nettoyer totalement une base ennemie avec un seul guerrier d'élite, le Rambo de service. Alors si vous comptiez acheter Command & Conquer dans le but de jouer directement avec ce data disk, inutile de vous préciser que ce n'est pas une bonne idée. Même ceux ayant terminé toutes les missions du jeu original éprouveront les pires difficultés à finir ces scénarios. Avis aux amateurs !

Arnaud Chaudron

GENRE : **Stratégie/wargame**
EDITEUR : **Westwood/Virgin**
ENVIRONNEMENT : **486 DX 33 et la version originale de Command & Conquer**
LANGUE : **Français**
PRIX : **150 F environ**

Conquest of the New World

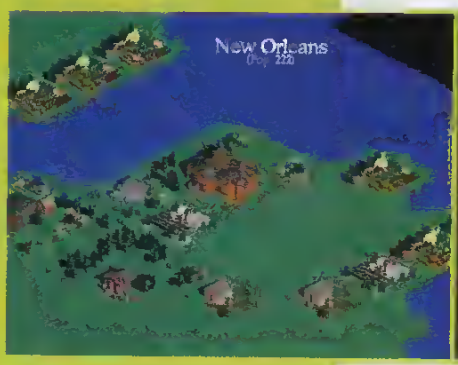


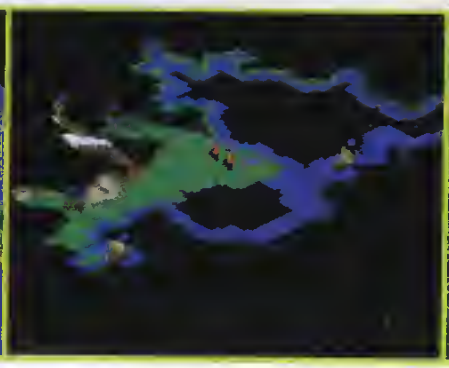
Malgré la sortie simultanée de Civilization 2, Conquest of the New World devrait séduire bon nombre d'amateurs de jeux de stratégie. Sa réalisation en fait le produit le plus luxueux du genre et sert à merveille un système de jeu original. Malheureusement, ce dernier risque de ne pas faire l'unanimité.

Développé par la société Quicksilver pour le compte d'Interplay, Conquest of the New World (CONW) est sans conteste le plus beau jeu de stratégie ayant vu le jour sur PC. Les graphismes modélisés en trois dimensions dont bénéficie ce titre autorisent plusieurs niveaux de zoom au rendu impeccable. Si vous décidez de vous rapprocher au maximum, vous verrez même de petits personnages s'affairer autours de vos bâtiments, alors que le zoom le plus éloigné n'est utile que pour avoir une vision tactique de la carte. Vous observerez même différents animaux déambuler sur votre beau territoire tout neuf ! La bande sonore est elle aussi impressionnante. En effet, en plus de la musique, chaque clic sur les bâtiments de vos villes engendre un bruitage spécifique particulièrement réaliste. Ainsi, les mouettes donnent de la voix lorsque l'on sélectionne les docks alors que des prières s'élèvent si vous choisissez l'église. Impressionnants et efficaces, ces effets sont pourtant suffisamment discrets pour ne pas troubler l'ambiance de jeu et votre réflexion. Car il va falloir faire fonctionner vos petites cellules grises pour remporter la victoire !

ENTRE WARGAME ET GESTION

Une fois le premier choc des images passé, il est temps de mettre les mains dans le moteur et de comprendre les mécanismes de base de ce nouveau titre. Il faut tout d'abord choisir la nationalité du peuple que l'on désire incarner. Le choix se fait entre Hollande, Angleterre, Espagne, Portugal, France ou la nation indienne. A la différence de Civilization 2, CONW utilise un système de tour de jeu et de score que certains trouveront sans aucun doute trop restrictif. Le but de base est d'atteindre un score prédéfini avant un nombre de tours variable ou d'avoir réalisé le meilleur score durant ce laps de temps. Evidemment, si vous éliminez tous vos adversaires, vous gagnerez aussi la partie. Ces points sont obtenus grâce aux différentes découvertes de vos ex-

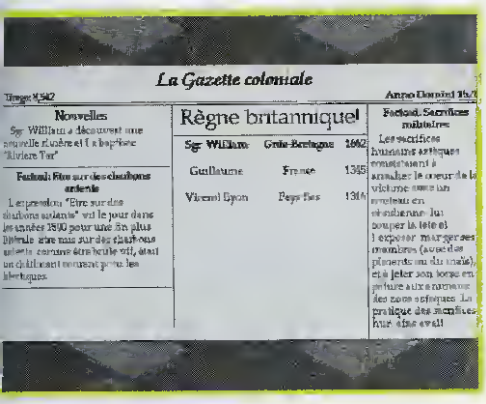


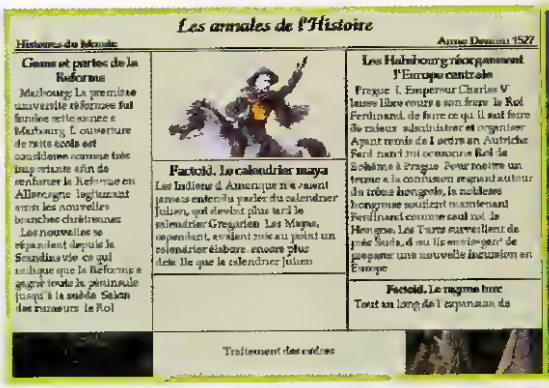


plorateurs (montagnes, rivières, etc.) et par les autres actions quotidiennes (diplomatie ou commerce par exemple). Différents bonus non négligeables seront également comptabilisés en fin de jeu.

Une partie commence avec pour tout bagage un navire transportant à son bord un colon, quelques explorateurs et différentes troupes militaires, leur nombre et leur type étant répartis selon le scénario entre infanterie, cavalerie et artillerie. Votre première action sera comme pour Civ2 de localiser un site propice à l'implantation de votre ville. Comme les trois matières premières principales de CONW sont l'or, le bois et les métaux, le lieu idéal est situé à proximité de montagnes, de forêt et de l'océan (pour favoriser le commerce maritime). Il faudra ensuite répondre aux différentes demandes de vos colons en construisant les bâtiments adaptés. Certains ont des rôles à ne pas sous-estimer, comme les églises qui permettent de faire venir plus d'immigrants, ce qui est très important pour avoir un main d'œuvre suffisante. Si seulement une dizaine de constructions sont disponibles, (avec des classiques comme les fermes, les forts, les mines, etc.), il faut savoir que chaque bâtiment dispose de quatre niveau de développement. Par exemple, un fort de niveau quatre produira des unités militaires plus efficaces, une scierie sera plus productive, les logements pourront accueillir plus de monde, etc. Mais ces améliorations sont conditionnées par le niveau de votre bâtiment central. Si celui-ci est de niveau 3, il vous sera impossible d'améliorer une construction vers le niveau 4. Et augmenter le niveau de cet édifice principal est certainement une des opérations les plus coûteuses en ressources. Graphiquement, cela se traduit par des graphismes différents à chaque stade d'évolution, et ce pour chaque bâtisse.

Grâce au développement de votre ville, vous accéderez à de nouvelles possibilités comme le commerce avec d'autres nations, la création de nouveaux colons pour fonder d'autres villes, le renforcement de vos unités militaires, tout cela finissant par vous donner envie d'accéder à l'indépendance. Il faudra alors faire face aux troupes de votre pays d'origine. La gestion de tout ce petit monde pouvant paraître trop complexe aux joueurs débutants, les développeurs ont eu la bonne idée d'intégrer un mode automatique qui se révèle très efficace. Evidemment, cela gâche une partie du plaisir, mais cela permettra aux novices de se familiariser avec le produit et d'admirer le développement de leurs cités.





Les journaux vous apporteront de précieux renseignements vous aidant à décider de vos choix stratégiques : bâtir un fort ou... partir à la pêche !

DE BELLES BATAILLES EN PERSPECTIVE

Les guerres sont très bien traitées dans CONW. Rappelant vaguement les échecs, les combats se déroulent sur un terrain quadrillé sur lequel chaque unité dispose de certaines spécificités. Il faudra apprendre à tenir compte de certains paramètres comme le niveau de compétence de votre leader, qui détermine entre autres le courage de vos troupes et le nombre d'attaques réalisables en un tour. Pour remporter la victoire, il vous faudra vous emparer du drapeau adverse ou bien anéantir ses forces. A vous de décider. Une fois encore, la réalisation est largement au-dessus de ce qui se fait habituellement et l'on finit souvent par regarder un lapin gambader au lieu de réfléchir à la tactique à employer !

Même s'il est assez frustrant de voir une partie s'arrêter pour cause de nombre de tours écoulé, il faut bien avouer que Conquest of the New World est un produit très riche et d'une finition impeccable. La possibilité de jouer à plusieurs par courrier électronique ou jusqu'à 6 en réseaux est un plus indéniable pour ce type de produit. Mais les joueurs intransigeants que vous êtes risquent de former deux camps : ceux qui adhèrent totalement au principe de base des points et des tours de jeux limités et ceux qui refusent totalement ce concept et préfèrent de loin la liberté d'un Civilization 2. Une démo de CONW est disponible sur le site web de Quicksilver (www.quicksilver.com) pour vous aidez à faire le bon choix !

Arnaud Chaudron

GENRE : stratégie
EDITEUR : Interplay / CIC vidéo
ENVIRONNEMENT : 486 DX/4 - 8 Mo de RAM
LANGUE : Français
PRIX : 349 F

settlers II

veni, vidi, vici

Débarqué sur une plage, vous avez dressé votre campement. Votre but, maintenant : établir un royaume. En mêlant gestion fine des ressources et stratégie guerrière, Settlers II offre une grande richesse de possibilités, le tout servi par une ergonomie sans faille et une réalisation hors pair. Ce jeu passionnant s'adresse aussi bien aux novices qu'aux habitués.

A la suite d'une tempête, un navire s'est échoué sur une île inconnue, avec à son bord un important groupe de «Romains». Les secours étant tout à fait improbables, il importe que le dirigeant, c'est-à-dire vous, prenne toutes les mesures nécessaires pour établir une colonie. Cette colonisation va s'effectuer en dix étapes, dominées chacune par une mission particulière. Les deux premières constituent d'ailleurs une sorte d'apprentissage, vous initiant aux principes simples mais subtils du jeu. Tout repose en effet sur un équilibre délicat à établir entre le développement de la colonie et les ressources disponibles. Au départ, vous ne disposez que de votre campement. Votre expansion passe par la production de planches pour construire de nouveaux bâtiments. A vous d'implanter la cabane du bûcheron et la scierie et de tracer les routes qui les relieront au bâtiment principal. Les colons commencent alors à sortir du camp pour vaquer à ces premières occupations. La localisation des industries a une grande importance dans le jeu. En plaçant la demeure du bûcheron loin des arbres, vous l'obligerez à effectuer de grands trajets inutilement.

REPLANTEZ L'ARBRE ABATTU

De même des activités en rapport (comme ici le bûcheron et le menuisier) devront se trouver à proximité, le tout le plus près possible du quartier général, lieu de transit obligé des ressources de la colonie. L'île est bien boisée. Pourtant il importe de penser dès maintenant à l'avenir en construisant la maison du sylviculteur, qui s'occupera de replanter des arbres. Une carrière vous sera aussi bien utile pour produire les pierres indispensables à certains bâtiments. La recherche de nourriture sera votre prochain impératif, vos

Vous devrez organiser votre village de manière rationnelle. Par exemple ainsi de placer votre scierie près des huttes de bucherons. Et celles-ci devront bien sûr se trouver près d'une forêt.

réserves de départ n'étant pas inépuisables. A vous d'implanter la cabane du pêcheur et le pavillon de chasse. Là encore, la localisation revêt une grande importance.

Le pêcheur devra être près d'une étendue aquatique (lac ou mer) et le chasseur à proximité des animaux sauvages (lapins, moutons et autres cerfs). Cette vie sauvage ne va d'ailleurs pas tarder à fuir la proximité de la colonie et votre chasseur devra plutôt rester à l'écart pour avoir quelques chances de ramener du gibier. La découverte par votre géologue de minerais (fer, or, charbon) vous fournira les ressources nécessaires pour agrandir la colonies. Vous pourrez ainsi établir d'autres constructions «vitales» (puits, moulin, fournil, atelier ou ferme) et commencer à penser à la qualité de vie de vos administrés (boucherie, brasserie, hôtel des monnaies, élevage de mules). Un tel développement ne pourra s'effectuer qu'en établissant de nouveaux territoires. Ces territoires inconnus pourront être explorés par votre explorateur, mais ils devront être sécurisés avant que vos colons ne puissent y pénétrer. C'est le rôle des baraquements militaires, qui assurent la surveillance et la protection des frontières.

CONFLITS DE VOISINAGE

En effet, votre petit état ne va pas tarder à côtoyer les autres civilisations présentes sur l'île, à savoir Vikings, Asiatiques et Nubiens, avec tous les risques d'incidents de frontière et d'invasion que cela implique. Construction de défense (salle ou tour de garde, forteresse), d'observation (tour de guet) ou d'attaque (catapulte) vont prendre ainsi une importance grandissante, garantissant votre sécurité et/ou la réalisation de vos désirs expansionnistes.

Il faudra rapidement penser à la défense de vos possessions en prévoyant forteresses et surtout tours de guet, pièces maîtresses de votre dispositif d'alerte à l'envahisseur.

En dépit de la grande richesse de possibilités, le contrôle s'avère très intuitif. La carte générale permet d'avoir une vision globale des lieux et de se déplacer rapidement d'un point à l'autre. Le programme fournit une aide en ligne sur la nature et l'usage de chaque construction, facilitant ainsi grandement la prise en main. Dans le même ordre d'idées, il est possible de localiser les lieux de constructions possibles, ou de nommer les bâtiments et leur niveau d'utilisation.

Dans le jeu en solitaire, le joueur est guidé tout au long de sa progression pour éviter qu'il ne se perde dans la diversité des tâches à accomplir et leur priorité. Ainsi les dix étapes de la colonisation globale établissent des missions successives aux challenges progressifs. Au sein même d'un niveau, un mentor vous conseille sur les sous-étapes importantes à effectuer. Settlers II ne se limite pas au jeu en solitaire. Le jeu libre permet de choisir l'un des 18 scénarios où un à deux joueurs humains s'opposent ou affrontent simultanément les adversaires tenus par le programme (jusqu'à cinq).

LA COLONIE PREND VIE

La réalisation est un petit bijou. Les graphismes, magnifiquement détaillés, profitent parfaitement de la très haute résolution adoptée (de 640 x 480 à 1 024 x 768). La variété des constructions et des décors naturels est un autre point fort. Ainsi les bâtiments diffèrent-ils tous en fonction de leur utilisation. Plus fort encore : chaque civilisation dispose de son propre type de construction. Et le plus incroyable est encore à venir, à savoir la qualité et la diversité des animations. Votre colonie va prendre vie et

Tandis que vos colons s'installent tranquillement (l'un d'entre eux a même pris sa canne à pêche), la colonie asiatique dresse ses pagodes et ses toits pentus.

s'agiter sous vos yeux comme un petit monde en miniature. Une fenêtre d'observation permet de mieux rendre compte de la précision de cette animation en zoomant sur un personnage et en le suivant dans ses déplacements. Ici, c'est un puisatier qui remonte son seau, là un forgeron qui bat le fer, ailleurs un chasseur qui tire un lapin ou un pêcheur qui ramène sa prise. On découvre même des colons inactifs qui grimacent d'ennui ou de petites filles qui sautent à la corde sur le pas de leur porte.

Le déroulement du temps est aussi pris en compte : l'ouvrier s'accorde une petite pose avant de reprendre sa tâche, les cultures poussent et verdissent, les cochons se reproduisent (mais, rassurez-vous, le programme reste discret sur ses ébats), etc.

La qualité sonore n'est pas en reste. Le fond musical est enrichi de bruitages d'une grande diversité, en fonction des activités visibles à l'écran. On entend ainsi le marteau du tailleur de pierre, les grognements des cochons, le grincement des ailes du moulin à vent, les cliquetis des armes qui s'entrechoquent et bien d'autres choses encore.

LE REALISME DE SETTLERS 2

Les concepteurs du jeu ont eu à cœur d'apporter cette touche de réalisme dans de nombreux domaines. C'est ainsi que le développement de la colonie prend une tournure parfaitement logique, avec des premières constructions en bois, puis une seconde vague de bâtiments en pierre, pour finir par des industries plus lourdes. Le comportement des animaux est tout aussi naturel. Ainsi le chasseur n'aura guère de possibilité de découvrir une proie à proximité d'une ville, les animaux sauvages ayant fui l'agitation humaine. Avec un peu de chance, ce type de comportement peut même être observé en direct dans la fenêtre de zoom. On n'est pas qu'un peu étonné de voir un cerf se promener tranquillement, apercevoir une construction humaine et fuir à toutes jambes pour se terrer dans le bois le plus proche. L'allure des autres animaux est tout aussi naturelle, que ce soit les canards qui s'ébattent tranquillement dans le lac, les lapins qui bondissent et s'arrêtent pour croquer l'herbe tendre ou le renard qui les suit en se cachant derrière les fourrés.

Settlers II est une complète réussite, qui séduira tous les amoureux de gestion et autres découvreurs de territoires inexplorés. Voilà des nuits blanches en perspective.

Jacques Harbonn

EDITEUR : Blue Byte
ENVIRONNEMENT :
PC 486 DX2 (Pentium recommandé), 8 Mo de RAM, carte son, carte graphique SVGA. Occupation disque dur : 30 Mo
LANGUE : Français
PRIX : 400 F

WARCRAFT 2

beyond the dark portal

Les humains et les orques ne s'aiment vraiment pas. Après s'être copieusement massacrés dans le jeu original, les voilà qui recommencent dans ce data disk indispensable aux inconditionnels de Warcraft 2.

Beyond the Dark Portal est un disque de scénarios destiné à Warcraft II, lequel reste indispensable pour en tirer parti. Au fil des mois, Warcraft II a su remporter l'enthousiasme de tous les joueurs amateurs de wargame individuel et/ou de jeu de gestion. Ce programme propose au joueur d'incarner humains ou orques pour une série de 14 missions de difficulté croissante. Il peut s'agir de délivrer un héros prisonnier, de nettoyer la région des ennemis, d'investir un lieu bien défendu, etc. Tout passe par un équilibre subtil entre développement de la communauté et manœuvres guerrières. Les paysans constituent la clé du premier, fournissant la main-d'œuvre pour abattre les arbres et extraire l'or des mines. Vous pourrez alors construire des fermes pour nourrir vos hommes, une caserne pour produire des soldats et des catapultes, des tours de guet ou de défense ou un chantier naval pour les bateaux. Par la suite, d'autres constructions (centres de recherche en armement, école de magie, inventeur, église) apportent chacun leur lot d'améliorations.

QUI VIS PACEM PARA BELLUM

Le développement de votre communauté passe aussi par la guerre. A vous d'utiliser au mieux les capacités de chaque combattant (soldats, archers, chevaliers, magiciens, paladins...). Ainsi les archers comme les magiciens sont-ils redoutables à distance mais bien vulnérables au corps à corps. La nature de la mission va aussi influer sur la tactique gagnante. Bref, le challenge est sans cesse renouvelé, enrichi par une réalisation parfaite, tant au niveau de l'ergonomie, que de la beauté des graphismes, de la richesse de l'animation ou du réalisme des bruitages.

Ce disque de scénario propose une série de 14 missions nouvelles pour chaque camp, complétée de 50 terrains pour le jeu en réseau. Ces missions s'adressent à des joueurs confirmés. Selon les cas, la priorité est donnée à l'exploration, à l'attaque par voie de terre, de mer ou aérienne ou une habile combinaison des trois. Le seul point commun est la présence de héros, qui vous fourniront une aide précieuse dans les combats mais doivent impérativement survivre à la mission. Un complément indispensable à tous ceux qui ont déjà participé de longues heures à la sanglante guerre opposant humains et orques.

Jacques Harbonn

GENRE : Wargame/gestion
EDITEUR : Blizzard/Ubi Soft
ENVIRONNEMENT :
PC 486 dX2, 8 Mo de RAM, carte son, carte SVGA.
LANGUE : Anglais (VF annoncée)
PRIX : 200 F

battleground Ardennes

Question d'école : la charge de cavalerie blindée, du genre de celles qui eurent raison des défenses françaises en 1940, pouvait-elle encore réussir quatre ans plus tard, sur le même terrain, face à un adversaire désormais rompu aux techniques du combat de blindés ? Voici un jeu qui pourrait apporter la réponse.

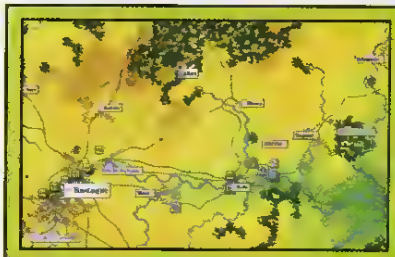
A la fin du crucial été 1944, Eisenhower, qui mène l'offensive alliée le pied au plancher, est obligé de lâcher du lest : ses lignes de ravitaillement, étirées au maximum, ne répondent plus aux besoins des unités au front. De son côté, Hitler, qui a deviné les problèmes des alliés, saute sur l'occasion bien que ses Panzerkorps connaissent, eux aussi, de sérieux problèmes de ravitaillement et monte l'opération Wacht am Rhein. Il dégarnit en grand secret le front et reconstitue deux Corps d'armée blindés qui, le 16 décembre 1944, sont lancés à travers les Ardennes en direction d'Anvers, avec l'espoir de couper en deux le front allié. On connaît la suite : la météo, une résistance acharnée des Américains (à Bastogne, St Vith, Marnach ou Clervaux) et le manque de ravitaillement eurent raison de la dernière offensive allemande de la Seconde Guerre mondiale et, le 28 janvier 1945, la bataille des Ardennes est officiellement terminée.

Pour l'armée du Reich, qui a épuisé là toutes ses réserves, la guerre ne sera plus qu'une succession de retraites, jusqu'à ce jour du 8 mai 1945 qui mit un terme à 5 ans de conflit.

UN WARGAME CLASSIQUE

Battleground: Ardennes, qui couvre cette période, est le premier jeu d'une série qui en comprendra au moins quatre autres (dont Gettysburg, Shiloh et Waterloo). Il s'agit d'un wargame tout ce qu'il y a de plus classique, qui se joue contre l'ordinateur ou, si vous avez un modem, contre un autre joueur, sur un terrain formé d'hexagones. Chaque tour de jeu se décompose en 10 phases (tir préparatoire, déplacement, tir défensif, tir offensif, assaut et blindés, tant pour les allemands que pour les alliés) et une souris suffit amplement pour exécuter toutes les commandes. Les 26 scénarios qui accompagnent le jeu se déroulent en 7 à 43 tours, avec une difficulté allant de 1 (le plus facile) à 10 (le plus difficile). Si cela ne vous suffit pas, un éditeur permet de réaliser vos propres scénarios. Malgré des graphismes prometteurs, surtout en 3D où il est possible de voir le relief du terrain (dont le jeu tient scrupuleusement compte dans la détermination des champs de tir et de vision), le système de jeu est un peu trop lourd et risque de lasser le novice. Quant au vétéran de ce genre de jeux, il sera probablement vite déçu par l'affligeante stupidité de la machine qui, même au niveau de difficulté le plus élevé, s'avère incapable de prendre une seule initiative. Pis encore, elle se précipite tête baissée dans le premier piège qui se présente. Heureusement, il reste toujours la solution du modem pour redonner de l'intérêt au jeu.

Serge D. Grun



GENRE : Wargame
EDITEUR : Empire
ENVIRONNEMENT : PC486DX25, Windows 3.x ou 95, 8 Mo RAM, 5 Mo d'espace disque libre sur disque dur
LANGUE : Français
PRIX : 399 F

deadline

Mener de bout en bout une opération anti-terroriste n'est pas une chose aisée comme vous allez vite vous en rendre compte. Cette excellente simulation est réaliste sans être trop ardue.

Deadline vous donne le commandement d'une division anti-terroriste. La situation vous est relatée en vidéo par la secrétaire de votre QG. La mission fait presque toujours intervenir terroristes et prises d'otages, mais les lieux, les conditions particulières et de nombreux autres éléments font varier le challenge au fil des niveaux. Dans un premier temps, il est capital de choisir avec soin les membres de la mission. Pour faciliter votre choix, le programme trie les candidats selon différents critères (expérience, intelligence, adresse au tir...), complétés éventuellement de capacités utiles : aptitudes au déminage, au camouflage, aux premiers secours, etc. Une fois les huit membres sélectionnés, il importe de les équiper. Vous disposez d'un éventail particulièrement complet de matériel, que ce soit pour les armes, les munitions, les explosifs, le matériel de surveillance ou les accessoires (attention de ne pas dépasser votre budget).

PLANIFIEZ VOTRE ACTION

Une opération anti-terroriste se doit d'être minutieusement préparée. C'est ce que vous allez pouvoir faire dans le plan d'action. Ce plan consiste à établir pour chaque membre le trajet qu'il va effectuer, les endroits où il va s'arrêter et les actions qu'il va alors entreprendre. Ces actions seront fonction des directives générales (éliminer les terroristes, les mettre hors d'état de nuire, les faire prisonnier ou se protéger) et du degré d'initiative personnelle que vous lui aurez laissé. D'autres facteurs peuvent intervenir, comme la surveillance des lieux ou le lancement de projectiles à travers une ouverture. Chaque soldat

peut ainsi exécuter quatre actions par lieu d'arrêt. Une fonction complémentaire très utile permet de créer une dépendance entre plusieurs membres, pour coordonner une action de groupe. Cette phase de planification est assez complexe, mais elle fera les délices des stratèges par sa richesse et sa diversité. Les concepteurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de prédéfinir les équipes, l'équipement et les plans des premiers scénarios pour faciliter la prise en main, le joueur restant libre de les modifier à sa guise. Simultanément à cette préparation, vous pourrez mener les négociations pour gagner du temps, voire éviter l'action. L'opération la mieux préparée n'étant pas à l'abri de l'imprévu, vous allez pouvoir compléter le déroulement du plan, en agissant en temps réel sur les membres de l'expédition. Vous guiderez vos hommes un à un, pour fixer leur cible, les faire courir, s'accroupir, se jeter à plat ventre,

etc. Vous pourrez encore les grouper pour leur faire exécuter des actions communes.

La réalisation est agréable, les graphismes 3D isométriques restant bien lisibles et l'ergonomie efficace une fois la phase d'adaptation passée. Par sa richesse, Deadline plaira aux amateurs de stratégie complexe, qui pourront mettre en pratique les manœuvres les plus audacieuses. ***Jacques Harbonn***

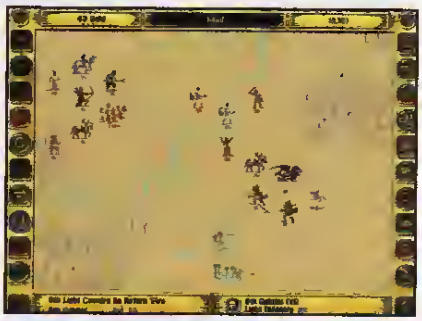
GENRE : **Wargame/action**
EDITEUR : **Psygnosis**
ENVIRONNEMENT : **PC 486 DX2, 8 Mo de RAM, carte SVGA, carte son, 5 Mo sur disque dur**
LANGUE : **Français**
PRIX : **300 F environ**

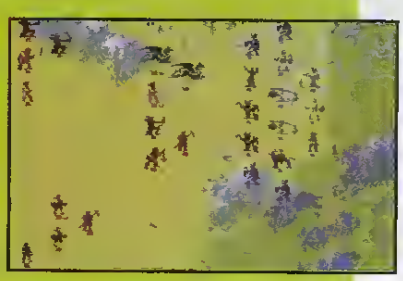
FANTASY GENERAL

Sur la base de Panzer General, qui est déjà devenu un classique du wargame, SSI a décliné une version fantastique, qui nous met aux prises avec des dragons, des mages et autres morts-vivants. Le moteur est excellent et la réalisation exemplaire.

Fantasy General est un jeu très complet qui offre d'innombrables possibilités de jeu. La première est le mode campagne. Aux commandes de vos armées, vous allez devoir libérer les terres prises par l'infâme Shadowlord. La première chose est de choisir votre général, celui qui mènera vos troupes à la victoire. Chacun d'entre eux dispose de ses propres avantages et de troupes spécifiques, qui changent radicalement la manière de jouer. Il faut ensuite choisir ses troupes, entre les fantassins légers ou lourds, les cavalier et les archers itou, les mages et les bombardiers... Evidemmeot, on ne possède au départ que peu d'argent. Et enfin, avant même d'avoir débuté la première bataille, il faut répartir entre les différentes catégories d'unités ce qui sera dédié à la recherche. Cela vous permettra d'obtenir des unités plus chères, mais aussi plus puissantes.

La campagoe se décompose en plusieurs régions et, au total, en un nombre impressionnant de batailles - près d'une cinquaotaine. Si cela ne suffisait pas, des scénarios annexes sont proposés. Mieux encore : un générateur aléatoire de terraios permet de renouveler le plaisir à l'infini. Tout y est paramétrable, du type de relief aux ressources financières disponibles ou aux pouvoirs spéciaux des leaders de chaque camp !



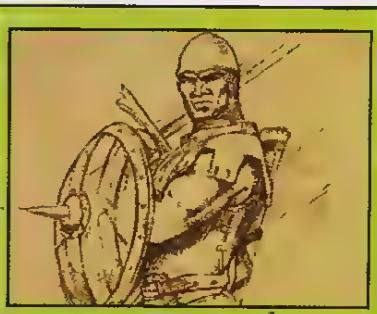


COMPLET, PAS COMPLEXE

Pour ce qui est de sa réalisation, s'il n'a rieo de bien extraordinaire, Fantasy Genral a l'immeose qualité d'être lisible et simple d'emploi. La haute résolution permet d'afficher des uoités fineoeot détaillée (uoe descriptioo apparaît eo sus quand le curseur passe dessus). Quant à l'interface, malgré la profusion de boutons qui jalonnent les bords de l'écran, elle est excellente. Cliquer sur uoe unité la rend active et les cases où elle peut se déplacer se détacheot eo clair. Au cootact ou, pour l'artillerie, à portée d'uoe unité ennemie, le curseur change pour une épée. Un clic suffit à provoquer l'affrontement. Cela ne limite eo rien la profoodeur du jeu. Pour chaque unité sont gérés ses effectifs, soo expérience, l'éventuel objet magique qui l'accompagne. Deux types de dommages soot possibles : la blessure et la mort. Une unité classique de 15 soldats pourra avoir 3 morts, 4 blessés et 8 valides. Sa force à ce momeot donné sera 8/15e de sa force maximale. Si oo la laisse se reposer un tour, les blessés rentrent dans le rang et elle repasse à 12/15e de sa force. Ce principe pousse à une grande agressivité car il est très désagréable de voir une unité gravemeot blessée revenir au tour suivant en pleine possession de ses moyeos.

Complet mais pas complexe, varié et original, Fantasy General est uo superbe wargame, qui passioooera autant les néophytes que les joueurs confirmés.

Jean-Loup Jovanovic



GENRE : **Wargame**
EDITEUR : **SSI**
ENVIRONNEMENT : **486 DX2/66, 8 Mo de RAM, sous DOS**
LANGUE : **Anglais**
PRIX : **400 F**

Crusade

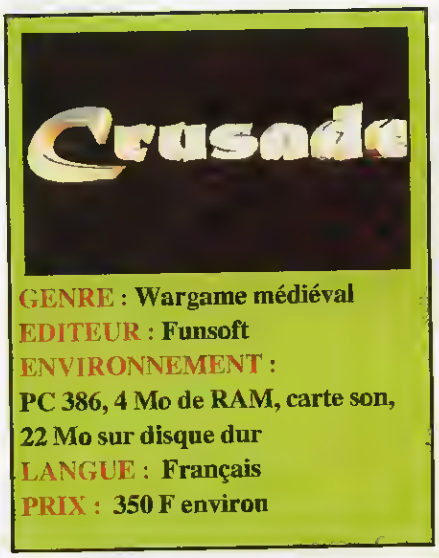
Par son mode de jeu simplifié, Crusade constitue une excellente initiation aux wargames médiévaux, sans rien sacrifier pour autant aux possibilités stratégiques, bien développées.

Crusade vous plonge en pleine époque médiévale, avec ses chevaliers, ses serfs, ses châteaux forts... et ses querelles territoriales. Au fil des niveaux, votre roi va vous confier des missions sans cesse plus difficiles, visant à asseoir son autorité et étendre son royaume. Vous devrez ainsi affronter un ou plusieurs adversaires, tenus par le programme ou par d'autres joueurs. Au début, vos maigres troupes stationnent au château, votre quartier général. Ce bâtiment revêt une importance primordiale dans le jeu, sa perte mettant un terme à la partie. Pour accroître vos revenus, il importe d'acquérir de nouveaux sites. Tout passe par la conquête, pacifique ou belliqueuse. Si le lieu est inoccupé, votre simple venue vous en donnera la propriété. Si une troupe neutre y stationne, vous pourrez profitez des bienfaits offerts par le site (soins par exemple) mais pas des bénéfices. Pour en avoir la nue propriété, il faudra débouter la troupe présente, au terme d'une attaque en règle. Les possessions ennemies seront moins conciliantes, vous attaquant à vue. Tout l'art de Crusade repose donc sur la conquête durable de nouveaux domaines. Il peut s'agir de fermes, capitales pour le grain, et de domaines, de villages, de villes ou même de châteaux, offrant chacun leurs avantages propres. Mais pour attaquer et se défendre, il importe de lever des troupes. Chaque lieu propose ses propres hommes : serfs dans les fermes, chevaliers dans les domaines, soldats, archers et catapultes dans les villes et villages. Les prix sont différents, tout comme leur efficacité dans les combats. Ainsi les catapultes ont-elles une portée importante mais ne sont d'aucun secours au contact. Une troupe diversifiée aura donc de meilleures chances de succès, l'entraînement intervenant aussi pour une grande part. Un hôpital de campagne permettra de soigner les blessés sans attendre leur rapatriement dans une ville. En pratique, le jeu se déroule selon un système de tours, chaque unité disposant d'un certain nombre de point d'actions pour les déplacements et les combats. Le programme tient compte d'un bon nombre de facteurs dans sa gestion (nature de l'unité, du terrain et de la saison pour les déplacements par exemple), sans que le joueur n'ait à s'en soucier. A plus haut niveau interviennent magiciens, éclaireurs, unités du génie et autres alpinistes, sans oublier les transports par mer ou à dos de dragon.

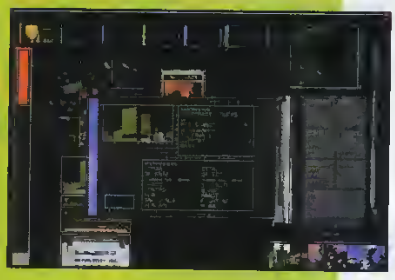
POUR DEBUTANTS ET INITIES

L'aspect «diplomatique» n'est pas oublié, par le biais des alliances ou plus sournoisement des espions et autres saboteurs. D'autres éléments indépendants peuvent intervenir : pilleurs et pestiférés, ou événements fortuits. Par son mode de jeu simplifié, Crusade constitue une excellente initiation au wargame mais, se montrant excellent stratège, il s'adresse aussi aux habitués.

Jacques Harbonn



GENRE : Wargame médiéval
EDITEUR : Funsoft
ENVIRONNEMENT :
PC 386, 4 Mo de RAM, carte son, 22 Mo sur disque dur
LANGUE : Français
PRIX : 350 F environ



Chaos overLords

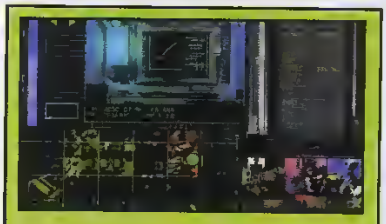
Largement inspiré des jeux de cartes comme Magic : the Gathering qui font fureur actuellement, Chaos Overlords propose un concept simple et efficace qui en collera plus d'un devant son écran. Les autres risqueront de le trouver un peu répétitif.

Au cas où vous ne seriez pas au courant, tout le monde vent du bien à votre ville. Enfin presque. Disons que les gentils syndicats du crime veulent absolument pacifier leurs coocurrents afin d'être les seuls à vous faire du bien. Et en tant que boss d'une de ces gentilles associations, vous entendez bien assumer vous-même la lourde responsabilité de chef suprême de votre charmante bourgade. Pour ce faire, il vous faudra purement et simplement éliminer vos adversaires (au nombre de cinq), ou bien contrôler une bonne partie de la ville au bout d'un nombre donné de tours de jeux. Le but à atteindre dépend en fait du scénario choisi (6 de base et 4 modifiables). La ville se présente comme un ensemble de 64 cases (les quartiers) dont la couleur varie selon le gang qui en est le maître. Chacun de ces quartiers comporte trois buildings qui varient de l'hôpital au centre de recherche en passant par l'usine de construction.
Evidemment, ces bâtiments influeocent vos gangs. L'hôpital permet de guérir plus vite, la fabrique d'arme de payer moins cher ses équipemeots, etc. Pour que ces bâtiments soient de votre côté, il faudra les influencer, ce qui n'est pas à la portée de tous vos hommes.

BAD BOY

Pour une fois, il n'est pas question de sauver le monde. Les 70 gangs différents que vous pouvez engager n'ont qu'un seul but : être payés pour vous permettre de dominer cette mégapole futuriste. Chacune de ces équipes dispose de caractéristiques différentes. Ici, pas de points de magie, ce sont les capacités de racket, de chantage ou d'influence qui sont importantes. On retrouve tout de même des classiques : dextérité seloo le type d'arme, capacité à utiliser des technologies évoluées, etc. Au total, vous pourrez développer plus de 53 objets, du fusil à plasma à l'ordinateur portable. Là encore, certains gangs sont meilleurs que d'autres pour la recherche et iront plus vite s'ils sont dans uo quartier bénéficiant d'un laboratoire sous votre contrôle. Attention cependant, vos finances ne sont pas inépuisables et l'aspect gestion de ce titre se fait ressentir rapidement.
Comme souvent dans ce type de jeu, c'est contre d'autres joueurs que l'on s'amuse le plus. Chaos Overlords permet de jouer par câble null-modem, modem et réseaux (6 maximum) mais aussi par Internet. Vous pourrez anéantir ainsi des adversaires de l'autre côté de la planète sans craindre la moindre remarque désobligeante. Il faut aussi noter l'existence d'une version Macintosh compatible avec la version PC.

Arnaud Chaudron



GENRE : **Stratégie**
EDITEUR : **New World Computing**
ENVIRONNEMENT : **486 DX2/66 - 8 Mo de RAM - Windows 95**
LANGUE : **Anglais**
PRIX : **300 F environ**

the rise & rules of Ancient empires

Rise & Rules of Ancient Empires (RRAE) n'est certes pas le premier jeu à s'inspirer de Civilization, ni sans doute le dernier. S'il est loin d'égaler son illustre prédécesseur, il dispose néanmoins de quelques idées originales.

A l'aube de l'humanité, alors que l'homme n'occupait encore qu'une toute petite place sur notre planète, des groupes ont commencé à se former. Réunis entre eux, ces groupes donnèrent des tribus, puis des villes, des pays. A la tête de l'une des grandes civilisations de l'Antiquité (Grecs, Mésopotamiens, Egyptiens, Indiens, Chinois ou Celtes), vous allez devoir mener votre peuple vers la suprématie mondiale. Pour cela, vous disposez de villes et d'unités variées, pour la plupart à vocation guerrières.

Le jeu débute alors que vous ne contrôlez qu'un colon, qui va vous permettre de créer votre première ville. Vous y construirez des bâtiments, développerez votre recherche, entraînerez des unités qui combattront, commerceront ou propageront votre savoir entre vos villes. Comme à l'habitude dans ce type de jeu, il s'agit de bien répartir les ressources entre les différents éléments, en fonction de vos besoins à un moment donné. La connaissance, divisée en cinq différents domaines, est l'élément important du jeu. Elle permet de construire ou d'améliorer les bâtiments et ainsi de produire des unités toujours plus puissantes. La gestion de ces unités est très fine. Il vous faudra tenir compte non seulement du type d'unité (fantassin léger ou lourd, cavalier, archers) mais aussi de son moral, de sa «qualité» et de la nourriture qu'elle transporte. Le type de terrain où une unité a été produite influe aussi sur de nombreux paramètres.

PEU DE DIPLOMATIE

Vous n'êtes pas seul et, en fonction de vos choix initiaux, de une à quatre autres civilisations vous sont opposées. La diplomatie ne prendra malheureusement sa part que dans le jeu à plusieurs, en réseau. Reste que les nombreuses bonnes idées, comme les sages qui permettent à vos villes d'échanger leurs connaissances, ne suffisent pas à faire oublier les lenteurs parfois difficilement supportables du jeu. Chaque tour peut prendre plusieurs minutes, même sur un Pentium puissant. Il faut dire que le RRAE fonctionne sous Windows 95 et que la quantité de paramètres gérés est impressionnante. On pourra aussi reprocher un manque d'objectifs précis, qui motiveraient le joueur, ou la complexité de gestion des lignes commerciales qui impose un suivi constant en fonction des productions des villes concernées. Ces défauts mineurs interdisent à ce jeu de rejoindre Civilization, Master of Magic ou Settlers au panthéon des jeux de stratégie.

Jean-Loup Jovanovic

GENRE : **Stratégie/gestion**
EDITEUR : **Sierra**
ENVIRONNEMENT : **Pentium 90 ou plus, 16 Mo de mémoire, Windows 95**
LANGUE : **Anglais**
PRIX : **400 F**

GENRE : Doom-like
EDITEUR : Apogee
ENVIRONNEMENT : 486dx2/66 MHz avec 8 Mo de RAM et carte son
LANGUE : Anglais
PRIX : moins de 300 F

duke

Disponible déjà depuis plusieurs mois en version shareware, Duke 3D nous arrive maintenant en version complète en s'étant déjà imposé comme l'un des principaux produits de 1996. Jeu d'action brute, il surpasse en tous points son prédécesseur et concurrent, Doom 2.

DUKE NUKEM 3D

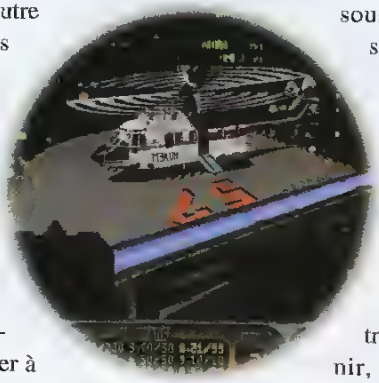
Duke Nukem 3D n'est pas un jeu comme les autres. Rares en effet sont les logiciels qui savent captiver tous les joueurs. Jeunes et vieux, amateurs de wargames ou d'action pure, tous sont unanimes : c'est un véritable petit bijou qui nous est proposé. Et pourtant, ni son scénario, ni son concept ne sont le moins du monde originaux. Comme dans Doom, la Terre est envahie de monstres extra-terrestres hostiles. Aux commandes d'un super-soldat, vous devez les arrêter. Comme dans Doom toujours, la vue en 3D «subjective» baigne le joueur dans un univers glauque, cauchemardesque. On joue au clavier, à la souris, au joystick, en associant à volonté les méthodes. Chacun y joue à sa façon, agressif ou prudent, subtile ou «bourin». Armes et bonus variés, maniabilité exemplaire et innombrables astuces et passages secrets sont quelques-unes des autres caractéristiques communes à tous les jeux de ce genre. Duke 3D n'y fait pas exception.

UN UNIVERS EN VERITABLE 3D

Alors, que différencie ce jeu de ces - nombreux - prédécesseurs ? Le premier élément de comparaison est la qualité des graphismes et la reconstitution d'un véritable univers 3D. Contrairement à la plupart de ses concurrents, qui font de la projection 2D (en ce qu'on a pris l'habitude d'appeler de la «2D Ω»), Duke 3D se déroule dans un véritable univers en trois dimensions. Cela permet de passer au-dessus et au-dessous d'un même endroit, de lever et baisser la tête à volonté, de nager et même, avec un accessoire spécifique du doux nom de JetPack, de voler pendant un temps limité. La qualité de la représentation de l'univers virtuel dépasse de loin tout ce qui existait jusqu'alors.

Non contents de créer un décor d'une belle richesse, les concepteurs se sont payé le luxe de nous proposer différentes résolutions d'écran, du 320 x 200 points utilisable sur un 486, au 800 x 600 qui impose le Pentium 150 ou 166. Sur les 486 DX4 et Pentium à moins de 133 MHz, qui sont les machines les plus fréquentes aujourd'hui, le mode 640 x 480 sera parfait, tant du point de vue du réalisme des images que pour sa vitesse d'affichage. Le tout avec un luxe de détails impressionnant : les textures suivent des courbes irrégulières, des tags et des affiches couvrent les murs, des néons clignotent... Et on peut tout détruire, ou presque ! Des vitres et des écrans d'énergie transparents ajoutent encore au réalisme, comme les nombreux miroirs où l'on peut se mirer à loisir. Des murs, soumis au même traitement, révèlent d'innombrables passages secrets. Comme avec Doom, il est possible de jouer seul, contre les monstres, ou en réseau local. Il est même possible de jouer par modem ou via l'Internet. Ainsi, jusqu'à huit joueurs peuvent-ils s'affronter (ou coopérer dans un mode spécifique). La variété

des actions possibles - on peut marcher et courir, mais aussi se baisser ou sauter, lever et baisser la tête et se déplacer latéralement - permet de grandes variations dans la stratégie guerrière, que l'on joue seul ou à plusieurs L'un avancera tout droit en vidant ses chargeurs, l'autre se cachera, avançant par bonds successifs, tel autre enfin louvoiera entre les tirs de l'ennemi. Le matériel que l'on peut récupérer comporte, outre les armes classiques (pistolet, fusil, lance-roquettes et autre mitrailleuse), des grenades contrôlées à distance que l'on dépose et que l'on fait exploser à la commande, quand les ennemis se tiennent à proximité. Tout aussi originaux, ces deux canon qui, l'un gèle momentanément les ennemis - ils explosent alors dans une gerbe de glace au moindre choc - et l'autre les rétrécit. Il suffit alors d'un coup de botte pour les réduire en bouillie ! Enfin, la palme revient sans doute à cet étrange mécanisme qui se pose sur un mur et lance un rayon laser en travers du chemin. Qu'un monstre viennent à le traverser, et c'est l'explosion. A côté des instruments de destruction, on ramasse moult accessoires qui permettent de remontent les points de vie, de voir dans le noir, de voler ou encore de respirer sous l'eau. La version shareware contient le premier des trois épisodes qui composent la version commerciale. Cinq niveaux, plus éventuellement un niveau secret, devront être traversés pour parvenir, enfin, au «grand méchant» qui clôture cette première partie du jeu.



4 NIVEAUX DE DIFFICULTE

Cela paraît peu mais, en pratique, il faut plusieurs jours pour en venir à bout, tant la complexité des niveaux est grande. Pour ceux qui trouveraient cela encore

L'automapping est particulièrement performant et très utile pour se repérer dans le dédale de couloirs et de galeries à explorer.

DANS LA FAMILLE DUKE

Duke Nukem et sa suite, Duke 2, ont passionné des millions de joueurs de par le monde. Certes, quand on regarde aujourd'hui les graphismes de ces petits jeux de plates-formes, on a quelque mal à comprendre l'engouement qu'ils ont pu susciter. Mais, a l'époque, ils faisaient partie des premiers jeux d'action dignes de ce nom a apparaitre sur PC. Mais c'est surtout à l'ancêtre de tous les jeux d'action en 3D, Wolfenstein 3D - lui-même suite d'un autre jeu d'action en 2D - qu'Apogee doit sa reconnaissance universelle. Avec l'arrivée de Doom et Doom 2 d'Id Software, un nouveau pas dans le réalisme de ce type de jeu a éte franchi. Duke 3D remet Apogee en vedette.

trop court, qu'ils sacheot que quatre niveaux de difficulté sont disponibles et qu'au niveau maximal (surnommé avec un humour typiquement doomesque *«Damn I'm good !»*), non seulement les moostres sont innombrables, mais en plus les codes permettant de tricher sont désactivés. Si l'on essaie de les entrer tout de même, un message nous annonce que l'on est trop bon pour tricher…

MASSACRE SELENE

Avec la version commerciale, on accède aux deux autres épisodes. Le premier se déroule daos l'espace et sur la lune et offre des décors somptueux. Pour le dernier, on revient sur une Terre dévastée, avant de rencontrer enfin, après bien des heures de jeu, le grand méchant.

Certes, Duke 3D est violent. Mais il n'est pas que cela. L'humour est omniprésent et c'est sans aucun doute une autre grande force de ce jeu. Notre héros se mire-t-il dans un miroir qu'il s'écrie *«Que je suis beau !»* Mieux eocore : au second niveau, on peut activer un manette qui met en marche un affichage au néon sur un immeuble en face de vous. Le message *«Duke Nukem must die !»* (Duke doit mourir) apparaît alors, à la plus grande surprise du joueur. Il y a bien d'autres gags du même genre, que l'on découvre avec un indéniable plaisir, comme ces plateaux de cinéma du troisième épisode qui ont servi à tourner le jeu.

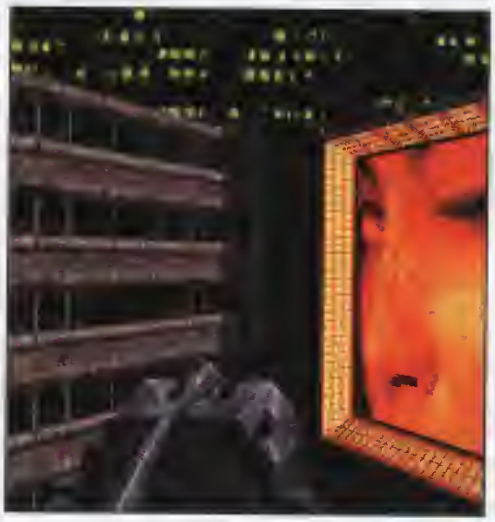
A cela s'ajoutent des dizaines et des dizaines de passages secrets, à l'accès souvent complexe, qui imposeront si l'oo veut les trouver tous des dizaines et des dizaines d'heures de recherche et d'exploration. A la fin de chaque niveau, le nombre total de lieux secrets est signalé, ainsi que celui de ceux que vous avez découverts. En plus, de nombreuses caches secrètes ne font pas partie de ce décompte.

De fait, entre les premières parties où l'on découvre avec émerveillement des décors somptueux et une maniabilité exemplaire et celles plus tardives où l'on pille sans vergogne et au pas de course toutes les caches secrètes, on a l'impression de redécouvrir un nouveau jeu, totalement différent.

DES PORCS ET DES CERVEAUX

Au fil du temps, on découvre aussi de nouvelles techniques de combat. Les monstres, au début difficiles à atteindre, deviennent de plus en plus prévisibles. Outre le grand «boss» de la fin, seules trois espèces d'aliens sont opposés à vous dans la version shareware. Les premiers que l'on rencontre sont des monstres volants, qui ont la fâcheuse manie de disparaître dès qu'ils entreot dans votre ligne de mire, pour réapparaître quelques instants plus tard dans votre dos. Suivent les «troopers» à tête de cochon, qui usent avec dextérité de leur fusil à pompe. Si, pour le premier type de monstres, un seul coup de cette arme (qui, heureusement, fait aussi par-

tie de votre inventaire) suffit, les troopers sont beaucoup plus coriaces. Ils ne volent pas, mais certains utilisent de petits véhicules volants particulièrement maniables et résistants. Restent, enfin, ces gros cerveaux volants, qui nagent, volent et se téléportent à volonté. Dans la version commerciale, bien d'autres horreurs viennent s'ajouter à cette liste. Au début, même en mode facile, ces charmantes bestioles donnent bien du fil à retordre. Puis, alors qu'on apprend à



mieux manier Duke et que l'on découvre toujours de nouvelles caches secrètes garnies d'armes meurtrières, on prend conscience du dosage parfait de la difficulté. C'est sans doute pour cela que, parties après parties, on rejoue avec toujours plus de plaisir. D'autant que les différents niveaux sont très différents. On traversera ainsi une ville déserte, peuplée maintenant seulement de monstres, des passages sous-marins particulièrement complexes, des montagnes truffées de galeries, des centres high tech... Passionnant seul, sublime à plusieurs, Duke Nukem 3D est sans conteste le meilleur jeu d'action sur compatible PC. La version shareware est déjà grandiose et sa semi-gratuité fait que l'on devrait la trouver sur toutes les machines. Quel dommage que la licence de cette version, très limitative, interdise de la mettre sur le CD accompagnant ce magazine. Les chanceux qui disposent d'un accès Internet ou Compuserve peuvent aller le télécharger. Il y en a pour quelque cinq méga-octets, ce qui prend du temps, mais le jeu en vaut la peine. Cette version shareware est en outre disponible à la vente, sur un CD-ROM contenant aussi la version de démonstration de Descent 2, pour un prix avoisinant les 100 francs.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR JEU D'ACTION

Quant à la version complète, elle intègre, outre Duke Nukem 3D, les antiques Duke Nukem 1 et 2, un éditeur de niveaux pour Duke 3D, les musiques du jeu au format Midi, les sons digitalisés et des versions shareware de plusieurs autres jeux d'Apogee. Le tout pour moins de 300 francs. Sans aucun doute, on en a pour son argent. Quelle que soit la méthode employée, et même si l'on est plutôt réfractaire à ce style de jeux, récupérer Duke 3D en version shareware ou complet est ardemment conseillé, ne serait-ce que pour se tenir au courant de ce qui se fait de mieux dans le genre.

Jean-Loup Jovanovic

TRICHE INTEGREE

Différents codes permettent de tricher à volonté avec Duke 3D, sans même avoir à «bidouiller». Il suffit de taper ces codes tels quels (ils sont donnés pour les claviers français), pendant le jeu. Voici les principaux :
dnstuff donne tout le matériel, armes, objets et cartes d'accès ;
dnkrow rend invulnérable et le jetpack est alors infini ;
dnclip permet de passer au travers des murs comme s'ils n'existaient pas ;
dnacotty suivi de deux chiffres permet de sauter directement à l'épisode et au niveau correspondant.

@ INTERNET REPORTER

N°10

LE GUIDE DU MULTIMEDIA ON-LINE

Societé : Etes-vous sur écoute ?
Techno : Numéris, à quoi ça sert ?
Education : Internet dans les écoles

AOL : Gratuit,
un mois d'abonnement
et 10 heures de connexion
AOL

CENSURE
OUVRONS LE DEBAT

MENSUEL 25 F

descent 2

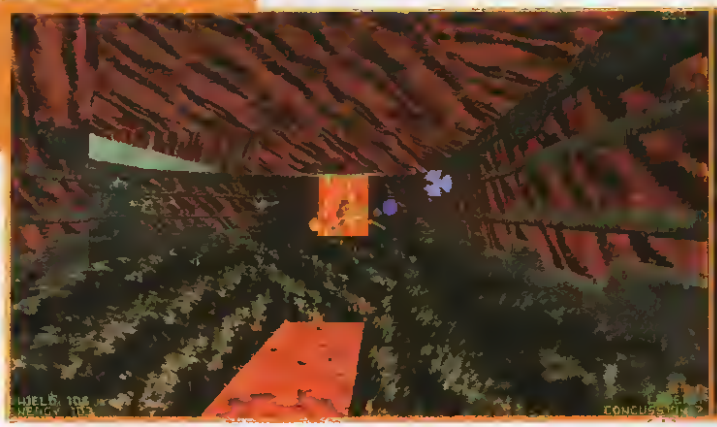
Fort du succès du premier épisode, Parallax Software nous offre le second épisode de Descent, tout naturellement dénommé Descent 2. De bons réflexes, un soupçon de stratégie et des nerfs d'aciers seront nécessaires pour en venir à bout.

Descent a été le premier des jeux de tir «à la Doom» à s'ouvrir à la troisième dimension. Et de bien belle manière ! Aux commandes d'un vaisseau rapide et maniable, le joueur devait louvoyer dans des labyrinthes de plus en plus complexes, bardés de monstres et de bonus. Descent 2 reprend exactement le même principe, tout en y ajoutant moult améliorations, certaines immédiatement perceptibles, d'autres beaucoup plus subtiles. Comme dans Doom, on se dirige dans un univers 3D fouillé (ou plutôt de la 2,5D), agrémenté de textures et d'effets de lumière de la plus belle eau. Mais là où Doom impose le plan horizontal pour seul cadre d'action, Descent 2 permet de monter et de descendre et de tourner sur l'axe central. Il n'y a pas de gravité et le vaisseau monte à angle droit ou se retourne dans un mouvement coulé, l'ancien plafond devenant le nouveau plancher sans presque que l'on s'en aperçoive. Le nombre de mouvements disponibles rend le maniement du jeu délicat, au moins dans un premier temps. On peut ainsi, en sus, avancer et reculer, tourner, monter et descendre et se déplacer latéralement.

Le but ? Détruire les sources d'énergie de stations spatiales bardées de robots gardiens, puis fuir avant que ces stations explosent. On dispose pour cela d'un arsenal bien garni. Le laser de base peut être amélioré en ramassant des bonus. On trouve au fil du jeu le redoutable «vulcan

cannou», les tirs larges ou encore le canon à plasma, dont les tirs ont une jolie couleur bleutée et une redoutable efficacité ! S'y ajoutent des missiles variés, qui pour certains sont assez intelligents pour trouver tous seuls leur cible, ainsi que des bombes que l'on laisse sur le chemin et qui explosent sur une large zone quand un ennemi vient à passer.

La grande difficulté, et en même temps le principal intérêt de Descent 2, est la capacité de votre vaisseau à évoluer dans tous les sens. Difficile parfois de se repérer !



SURVEILLEZ VOS BOUCLIERS

D'autres bonus, non offensifs, permettent d'aller plus vite, d'éclairer une zone sombre ou encore de devenir presque invisible pendant une durée limitée. S'y ajoutent enfin deux variables à considérer avant toute chose : les boucliers et l'énergie. Répartis dans les couloirs, ou lâchés par des robots au moment de leur trépas, de petites boules bleues permettent de renforcer vos défenses. Il vaut mieux y prendre garde : si ces boucliers tombent à zéro, le vaisseau est détruit et l'on perd une vie. Quant à l'énergie, que l'on récupère soit dans les centres de chargement, soit via les bonus correspondants, elle est nécessaire pour les lasers et certaines autres armes, et sert en sus à activer les objets spéciaux, comme la lampe ou la post-combustion. Tous ces paramètres doivent être gérés simultanément et font de Descent 2 l'un des jeux les plus complexes de sa catégorie.

UN EXCELLENT PLAN EN 3D

L'un des plus intéressants aussi car si, dans les premiers niveaux, on peut se permettre de foncer tout droit en gardant le bouton de tir appuyé, par la suite il faudra user au mieux des armes et du matériel dont on dispose. Cela force le joueur à développer des stratégies variées en fonction des situations. Les labyrinthes sont immenses et alambiqués. S'y retrouver est une gageure, même avec le plan 3D que l'on peut zoomer et tourner à volonté. Heureusement, pour vous éviter de vous perdre, les concepteurs du jeu ont inventé un petit drône, qu'il faut trouver à chaque niveau, et qui vous aidera sur votre ordre à trouver clefs, bonus et ennemis.

MEFIEZ-VOUS DES VOLEURS

Parmi les autres nouveautés, citons un robot particulièrement original (et énervant), le voleur. S'il est incapable de causer le moindre dommage, il a la désagréable manie de venir vous ôter votre arme la plus puissante, de préférence au moment où vous en avez le plus besoin. Heureusement, en le détruisant (il est très agile et très résistant), on récupère tout ce que l'on a perdu.

Du point de vue technique, Descent 2 bénéficie de nombreuses améliorations. L'affichage, primitivement en 320 x 200 points, peut maintenant, sur les machines rapides, bénéficier de la haute résolution, en 640 x 480 ou même 800 x 600. Il va sans dire que, dans ces résolutions, c'est superbe, d'autant que les textures ont elles aussi été nettement améliorées. La musique et les bruitages, excellents, peuvent en outre être accompagné d'une musique «CD».

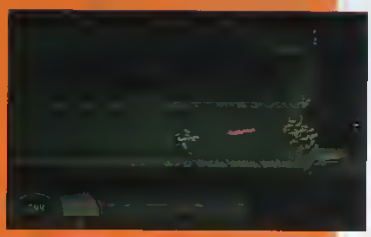
Quant à la durée de vie, sachez simplement que le jeu comporte plusieurs dizaines de niveaux de complexité croissante, rassemblés en plusieurs scénarios et que plusieurs dizaines de monstres différents vous y attendent. Des centaines d'heures de jeu et de plaisir en perspective.

Jean-Loup Jovanovic

GENRE « Doom-like » spatial
EDITEUR Interplay
ENVIRONNEMENT 486 DX2 / 66 (en basse résolution), Pentium 90 ou plus avec la haute résolution, 8 Mo de RAM, DOS.
LANGUE Anglais
PRIX 300 F environ

Abuse

Il est toujours plaisant de voir débarquer sur nos PC des jeux d'action pure, comme on en voit sur consoles. Abuse, un ex-shareware distribué maintenant par Electronic Arts, est un de ces jeux. Au fil de dizaines de niveaux, il mettra vos nerfs à rude épreuve.



Dans un futur proche (2021), la Terre est confrontée à son pire cauchemar : les aliens sont là. Oh, pas les monstres extra-terrestres du film de Ridley Scott. Non, des monstres bien terrestres, créés par quelque savant fou amateur de films de SF de série B. L'humanité est sur le point de disparaître et, comme de bien entendu, c'est à vous de la sauver. Pour cela, vous avez été transféré sans votre corps dans une armure de combat ultramoderne et vous allez devoir en découdre avec quelques milliers de monstres pour parvenir enfin au centre du complexe dont ils proviennent. Ce scénario n'a rien de bien original. Et pourtant, Abuse mérite toute notre attention. D'abord, c'est un jeu d'action, un «shoot-them-up» comme on en voit encore trop peu sur nos trop sérieuses machines. De plus, il bénéficie d'une réalisation exemplaire et d'un dosage de la difficulté proche de la perfection. Comme dans Turrican (jeu célèbre sur les anciennes machines 16 bits, Amiga et Atari ST, et depuis converti sur consoles), vous dirigez un petit personnage à pied, au fil de niveaux tortueux. Le contrôle associe astucieusement le clavier et à souris. Les touches de direction permettent de marcher, de sauter et d'actionner les interrupteurs. La souris, elle, sert à choisir les armes, à actionner les «pouvoirs spéciaux» et surtout à viser et à tirer sur les armadas de monstres alienomorphes, au moyen d'une panoplie guerrière à faire pâlir d'envie un croiseur de bataille lourd ! Il ne faut que quelques minutes pour assimiler les commandes, même si ce n'est qu'au bout de quelques heures de jeu qu'on maniera parfaitement le curseur de visée. Comme, au début, la progression est très facile, on a tout le temps de s'y habituer.

ECONOMIE SUR LES PRUNEAUX

Il s'agit à chaque fois de parvenir au téléporteur qui nous mènera au niveau suivant. Le décor défile pour suivre le personnage, qui tire sur tout ce qui bouge, actionne les manettes et tente, tant bien que mal, de survivre. L'arme principale est un laser peu efficace et au tir très lent. Heureusement, on peut ramasser des munitions (déposées judicieusement dans les niveaux ou abandonnés par des aliens) qui accélèrent substantiellement la cadence de tir. De nombreuses autres armes sont disponibles, mais leurs munitions sont en quantité limitée et l'on apprend vite à en faire l'économie. Les grenades, qui tou-

chent toute une zone, souffre d'une portée limitée. Les missiles à tête chercheuse sont nettement plus efficaces, mais la pénurie est fréquente. Parmi les autres armes, on peut citer deux super-lasers, l'un à très longue portée, l'autre très court mais qui détruit tout sur son passage, ou encore le lance-flammes, sans doute la meilleure arme du jeu, mais dont les recharges sont d'une rareté extrême.

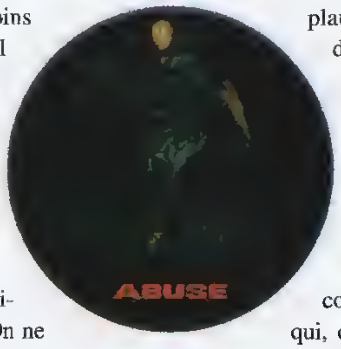
à cet endroit. Il n'y a aucune limite : pas de vies limitées ou de crédits. C'est heureux, car la difficulté aux niveaux «avancés» est élevée, même au plus facile des quatre niveaux de difficulté. Aux aliens «simples», qui explosent après quelques coups de laser, succèdent d'autres, plus résistants, qui usent des mêmes armes redoutables que vous. Dans un premier temps, ils disposeront

pure un brin de stratégie fort agréable. Graphiquement assez sobre, Abuse n'en est pas moins fort joli. La résolution de base, en 320 x 200 points, est déjà très réussie. On peut, à volonté, augmenter cette résolution. Le personnage ou les monstres n'en deviennent pas pour autant plus détaillés, mais on a une vue plus large du décor. Il va sans dire qu'en 1 024 x 768, le jeu devient très lent,

Votre héros court, saute, vole... et massacre joyeusement tous les monstres qui se trouvent sur son chemin. Dans le doute, tirez !

PLUS FORT, PLUS VITE

Mais il n'y a pas que les armes dans la vie et d'autres bonus viendront augmenter vos capacités au fil du jeu. Les cœurs, d'abord, augmentent vos points de vie, et - ô joie - font disparaître cette insupportable sonnerie qui retentit quand vous avez moins de 10 % de votre total initial. Les autres bonus sont activés par le bouton droit de la souris. L'un doublera votre vitesse de déplacement, un autre vous permet de voler et un dernier double votre maximum de points de vie. On ne peut posséder qu'un seul bonus à la fois ce qui provoque de cruels dilemmes : faut-il ramasser la super-vitesse, perdant du même coup la possibilité de voler ? Régulièrement, sur le parcours, on trouve un ordinateur qui permet de sauvegarder sa position. Si l'on meurt, on revient automatiquement



de grenades ou de missiles. Et, plus loin encore, ils seront invisibles, ou useront contre vous du lance-flammes. Ajoutez à cela qu'ils arrivent par vagues successives de plusieurs dizaines. De nombreux pièges, énormes boules explosives, tourelles lançants des rayons, des bombes ou des missiles, des planchers «explosifs» ou des régions emplies de lave parsèment les niveaux. Ces pièges, s'ils sont souvent là pour vous mettre des bâtons dans les roues, peuvent aussi vous servir. Ainsi ce couloir bardé de tourelles qui, quand vous l'avez traversé, libère des centaines d'aliens. La seule solution viable : repartir jusqu'au départ et laisser les tourelles faire le travail, en éliminant simplement les rares aliens rescapés. Plus on avance dans le jeu et plus il devient indispensable d'user au mieux du décor pour s'en sortir. Cela ajoute à l'action

même sur un Pentium puissant. Cette haute résolution, à laquelle on accède par des paramètre au lancement du jeu, n'a en pratique que peu d'intérêt pour le joueur. En revanche, cette option prend toute sa valeur pour le développement de nouveaux niveaux ! Abuse intègre en effet un éditeur complet, qui permet de produire non seulement d'autres aventures pour notre super-guerrier, mais aussi des jeux totalement différents. Deux exemples accompagnent le produit, dont un «Pong» très réussi.

Jean-Loup Jovanovic

GENRE : Shoot'em up
EDITEUR : Crack Dot Com/EA
ENVIRONNEMENT : DX2/66 avec 8 Mo de RAM sous DOS
LANGUE : Anglais
PRIX : 300 F

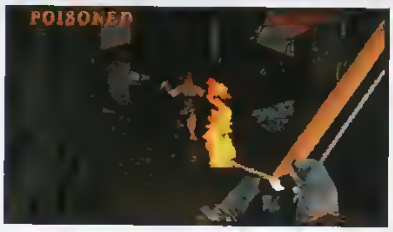
Witchaven 2

Witchaven se déroule dans un univers médiéval-fantastique. Armes variées, donjons immenses, sorts et potions sont au rendez-vous, dans des décors somptueux. Machine puissante exigée...

A la fin du premier épisode, vous avez vaincu les sorcières et rentrez chez vous pour fêter cela dignement. Mais vous avez la mauvaise surprise, à votre réveil, de découvrir que vous êtes seul. Une nouvelle fois, les forces du mal.. Bon, passons sur le scénario, il n'a rien d'original. Witchaven 2 est un jeu «à la Doom» qui, comme Hexen, se déroule dans un univers médiéval-fantastique. Equipé d'armes variées, que l'on récolte au fil du jeu, il s'agit de combattre les soldats et monstres variés qui vous barrent le chemin. Huit sorts, disponibles en quantité limitée, sont aussi disponibles, ainsi que des potions, des anneaux et divers autres objets. Rien que de très classique. Malgré tout, on découvre rapidement des qualités - et des défauts. Les différentes armes, en particulier, sont originales et particulièrement bien gérées. Chacune a sa propre vitesse de frappe, sa puissance et sa portée. Il est toujours intéressant de toucher l'adversaire avant qui ne puisse frapper. Mieux : à certains endroits, des fontaines magiques enchanteront vos armes, leur apportant des pouvoirs différents. L'arc tirera des flèches enflammées, la masse lancera des boules de feu, l'épée à deux mains glacera vos adversaires sur place. Ces enchantements n'agissent cependant qu'un certain temps.

LA FUITE DE L'HOMME-RAT

Les monstres, variés, se composent de différents types de soldats, armés d'épées, de haches ou d'arcs, de mages, d'hommes rats, de morts-vivants, de démons... S'ils prennent trop de dommages, ils tenteront de fuir. Les sorts disponibles sont aussi variés et vous permettront de causer des dommages, d'ouvrir les portes ou de voler. Associés à un bon usage des potions (invisibilité, résistance au feu, soin, etc.), ils permettent de développer de véritables stratégies guerrières. A tout cela s'ajoutent des chaînes à tirer, des vitraux dissimulant des caches secrètes, des coulées de lave, des pièges qui s'ouvrent sous vos pieds (précipité dans des fosses garnies de pieux,il ne vous reste qu'à recharger). Ces scènes, très gores, sont particulièrement réussies. Tous les graphismes de Witchaven 2 sont d'ailleurs excellents et tirent parti du SVGA (640 x 480 points). Evidemment, cette foison de détails se paie et même sur une machine puissante (Pentium 120, 16 Mo de mémoire), on note des ralentissements. On peut certes toujours passer en basse résolution, ce qui accélère notablement le jeu mais, même quand la vitesse est satisfaisante, on note une certaine difficulté à conduire notre héros. Souvent, pour atteindre un monstre juste devant soi, on tente d'avancer d'un pas et on se retrouve... au fond de la pièce ! Au final, sans



égaler un Duke Nukem 3D décidément royal, Witchaven 2 saura satisfaire les amateurs du genre, même si les autres n'y trouveront qu'un ènième Doom. L'éditeur de niveaux, fourni sur le CD, servira à renouveler le jeu. Il est toutefois d'un usage aussi complexe que les éditeurs de niveaux pour Doom et ne s'adresse qu'à un public de spécialistes.

Jean-Loup Jovanovic

GENRE : Doom-like médiéval
EDITEUR : Capstone
ENVIRONNEMENT : Pentium 60 (basse résolution), Pentium 120 doté de 16 Mo de RAM (SVGA), DOS
LANGUE : Anglais
PRIX : 300 F environ

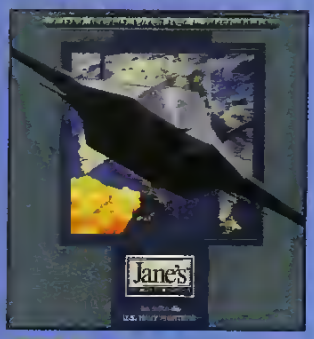
@ INTERNET REPORTER

http://www.nirvanet.fr
http://www.netreporter.fr

Internet Reporter & NirvaNet

numéro double d'été

Et s'il n'y avait plus besoin d'un modem pour se brancher sur Internet ? Ni d'un ordinateur. S'il suffisait d'ouvrir un journal pour se retrouver plongé dans les discussions et les passions du réseau ? Presque en direct. Avec l'esprit d'Internet.
Les gens d'Internet. Leurs mots et leurs images.
Et si on ouvrait grand les portes du réseau ?
Et si on offrait enfin à n'importe qui une chance de comprendre pourquoi Internet passionne une cinquantaine de millions d'utilisateurs dans le monde ?
Offrir cet accès Internet à tout le monde, c'est ce que propose cet été un numéro double très exceptionnel d'Internet Reporter dont la rédaction a été confiée à l'équipe de NirvaNet.
120 pages d'histoires, d'aventures, de passions, d'émotions, de bons et de mauvais plans du Net.
Internet Reporter N°11 parution le 10 juillet 1996...



TITRE : ATF (Advanced Tactical Fighters)
GENRE : Simulateur de vol
EDITEUR : Electronic Arts
ENVIRONNEMENT : 486dx2/66 MHz (Pentium recommandé) avec 8 Mo de RAM et carte son
LANGAGE : anglais/ français
PRIX : 450 F

C'est le combat aérien dans toute sa splendeur, à bord des avions les plus modernes et même futuristes, mais toujours très réalistes. Conçu avec les dernières données en la matière, ATF vous propose de piloter des chasseurs et des bombardiers de constructions diverses, dans une multitude de guérillas et de guerres locales, à travers les barrages de la DCA et les patrouilles ennemies.

Prenez les commandes d'une douzaine d'avions de combat les plus remarquables, des chasseurs, des appareils d'attaque au sol et des bombardiers furtifs, dans Advanced Tactical Fighters. Ce grand jeu de combat aérien vous offre une occasion inédite de piloter des merveilles de technologie aéronautique, qu'elles soient américaines, françaises, britanniques, allemandes ou russes.

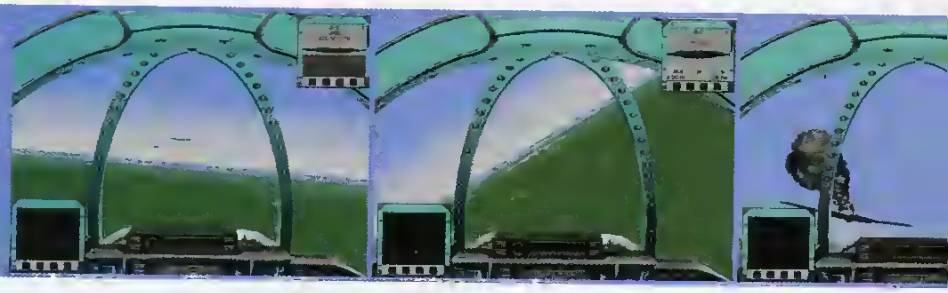
La plupart des avions à vos ordres sont déjà en service dans les armées de l'air, comme le F-14 Tomcat américain ou le Su-33 Flanker russe. D'autres n'ont pas encore dépassé le stade des essais, voire n'ont pas encore été construits ! C'est notamment le cas du Lockheed X-32 dont la mise en service n'aura lieu que dans une vingtaine d'années. C'est dire que vous allez piloter les avions du futur. Leurs performances en vol et l'armement présumé ont été reconstitués grâce à la base des données de la maison d'édition Jane qui, depuis des décennies, sert de référence en matière militaire.

Le plus célèbre de tous ses appareils est le Lockheed F-117 Nighthawk, l'Aigle de nuit. Mis en service au début des années 80, il a été le premier

d'une nouvelle génération d'avions de reconnaissance et d'attaque au sol «Stealth» ou furtifs, ceux qui équiperont les armées de l'air du siècle prochain. Après de maintes rumeur et des photos floues, l'appareil a fait une apparition publique fulgurante pendant le conflit du Golfe. Il y a passé son baptême de feu en frappant les objectifs militaires protégés au cœur de l'Irak. Le F-117 a ensuite été la vedette du Salon du Bourget de 1991.

DES FANTOMES CONÇUS POUR PORTER LE PREMIER COUP

Les 59 Nighthawk de l'US Air Force avaient été conçus pour devenir l'arme de première ou d'avant-première frappe de la troisième Guerre Mondiale. La première nuit de l'affrontement ultime non-nucléaire entre l'Est et l'Ouest, ces fantômes volants devaient pénétrer en rase-mottes les défenses aériennes le long de la frontière de l'ex-RDA, porter des coups au but sur les centres de commandement et de transmission de l'Armée Rouge, détruire les installations radar, les ponts et les dépôts de carburant. Bref, faire tout leur possible pour ralentir la progression des forces blindées de l'Est.



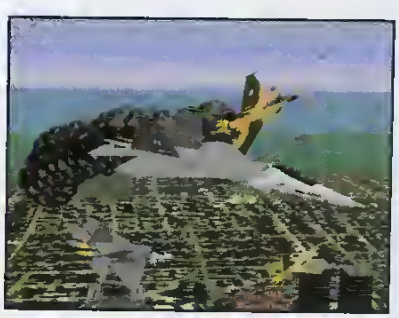
chose que le Nighthawk ne sait pas faire, c'est échapper aux yeux des pilotes ennemis, en plein jour. Pour cette raison, le F-117 n'effectue que des missions nocturnes. La furtivité est sa seule arme défensive, il ne porte pas de missiles air-air. De plus, ses formes pas très aérodynamiques le rendent peu rapide et relativement difficile à manœuvrer. Si le Nighthawk se retrouvait à découvert, à la lumière du jour et avec des chasseurs ennemis dans les parages, son espérance de vie se limiterait à quelques secondes, le temps d'encaisser une salve de canon.

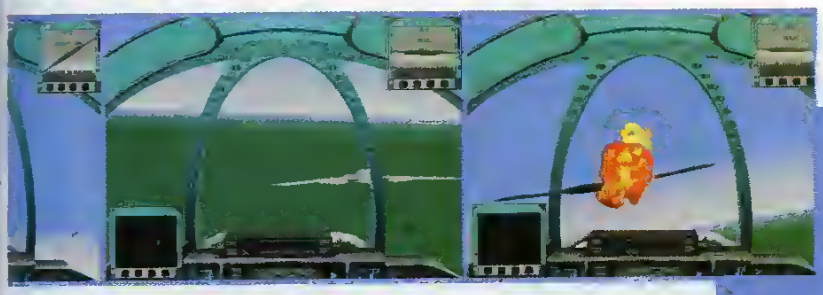
L'avion est difficilement détectable par les radars, grâce à ses formes angulaires dépourvues de grandes surfaces planes. Toutes découpées en dents de scie, elles dispersent le faisceau des ondes au lieu de le réfléchir. Et même si un radar arrivait à «accrocher» le F-117, ses puissants émetteurs de brouillage électronique aveugleraient les écrans de surveillance. Le Nighthawk est aussi capable de leurrer des missiles en se cachant derrière des nuages de confettis en aluminium. La traînée chaude de ses moteurs est dirigée vers le haut, pour rester invisible aux têtes chercheuses à infrarouge des missiles au sol.

Le même raisonnement vaut pour son frère aîné, le Northrop B-2 Spirit, un bombardier stratégique furtif en service depuis six ans. Cette gigantesque aile volante doit délivrer une charge de dix-huit tonnes, des armes de grande précision, conventionnelles et nucléaires, sur des objectifs distants de plus de cinq mille kilomètres. Les Etats-Unis comptent se doter de B-2 dont 120 bombardiers porteurs d'armes nucléaires. Comme le Nighthawk, le Spirit est allergique au soleil du jour. C'est un appareil lent (il ne dépasse pas la vitesse du son), relativement difficile à manœuvrer et dépourvu de tout armement défensif à part les moyens de brouillage électronique. Vous vous en rendrez rapidement compte en choisissant dans ATF un scé-

CIBLE FACILE EN PLEIN JOUR

Dans le jeu, vous allez narguer la DCA ennemie en passant inaperçu à proximité de ses radars, sous le nez de ses chasseurs. Mais attention ! S'il existe une





Le bombardier furtif B-2 devient une cible idéale lorsqu'il est repéré en visuel. Plutôt que d'utiliser un missile airair qu'il pourrait louper, faites confiance à vos canons, qui constituent encore l'arme la plus efficace, surtout à si courte distance.

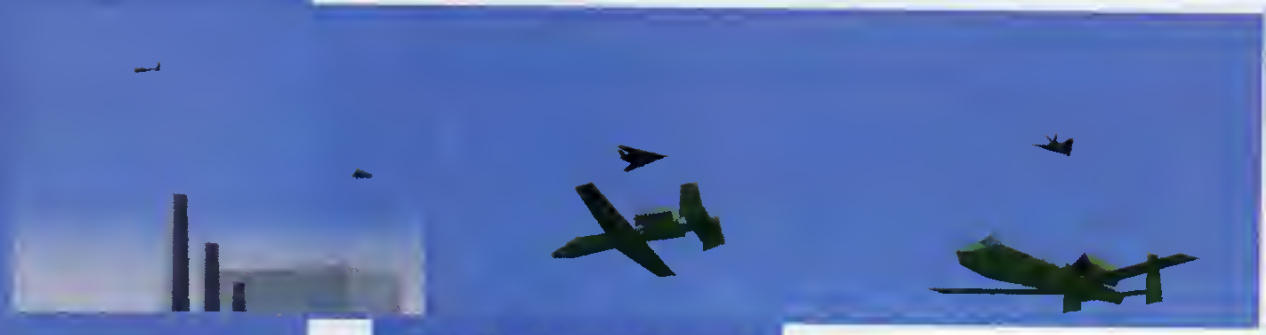
nario de «Mission instantanée», avec les B-2 dans le rôle de l'adversaire et en plein jour. Le bombardier furtif apparaîtra devant vous comme une grosse vache noire flottant dans les airs, incapable d'échapper à une attaque au canon.

LE F-22 DOIT SON EXISTENCE A UNE OPERATION D'INTOX REUSSIE PAR LES RUSSES

Le F-22 Advanced Tactical Fighter, qui a donné son nom au jeu, est incontestablement le chasseur le plus moderne de nos jours. Agile et furtif, cet avion est doté d'excellentes performances de manœuvre verticale, grâce à la poussée dirigée de ses deux réacteurs. Vous allez apprécier la grande autonomie du F-22 qui peut aussi voler pendant plusieurs heures à une vitesse supérieure à la vitesse du son et sans utiliser la postcombustion. Le projet ATF a totalisé 54 mois d'études et d'essais. Son coût total, en recherche et en fabrication des prototypes, devrait s'élever à près de 10 milliards de dollars, soit 50 milliards de francs. Les Etats-Unis ont prévu de se doter d'une flotte de 442 F-22 en remplacement de leurs chasseurs F-15, à partir de l'an 2002. On raconte aussi que le F-22 ATF doit son existence à une opération de désinformation d'envergure, une petite victoire des services secrets russes (soviétiques à l'époque) sur leurs homologues américains. L'histoire remonte aux années 70, où les premières informations ont filtré sur le nouveau chasseur Sukhoï-27 et ses capacités de manœuvre verticale dont le fameux «Cobra» lors duquel l'avion se met debout sur son arrière, tout en continuant d'avancer. Les services de contre-espionnage soviétiques se seraient arrangés pour que les espions occidentaux puissent obtenir des informations délibérément exagérées sur les capacités de Su-27. Ce qui aurait poussé les militaires américains, soucieux de leur supériorité aérienne, à engager de toute urgence les recherches sur ce type d'appareil. Et à détourner les moyens financiers et scientifiques des autres projets qui pouvaient s'avérer plus dangereux aux yeux de leurs homologues de l'Est.

Un autre volet de l'aviation moderne commence avec le Grumman X-29. Ce chasseur expérimental est réputé pour voler «en marche arrière», grâce à la forme de ses ailes en flèche inverse, un peu comme si elles étaient tournées vers l'avant. Son équilibre en vol est intégralement assuré par l'ordinateur de bord. Vous n'avez qu'à tirer sur le manche à balai, le calculateur se charge à manipuler les différents éléments de sa voilure. Construit en deux exemplaires seulement, le X-29 est destiné à explorer les conditions de vol à la limite de l'aérodynamique conventionnelle, quelque part entre un avion et un engin spatial. L'appareil n'est pas conçu pour le service actif, comme en témoigne la première lettre X (pour Experimental) de sa désignation. Dans ATF, vous aurez une occasion unique de piloter, dans les combats aériens, le X-29 et d'autres appareils expérimentaux, dotés pour circonstance de quelques armements standard. Beaucoup de pilotes de chasse voudraient être à votre place.

Beaucoup de vos missions concerneront des bombardements de cibles au sol. Vous disposerez pour ce faire de bombes à guidée laser d'une redoutable efficacité.



Votre F-117, de retour de mission de bombardement, croise un A-10 en route pour la vienne. Ah, folie !

Le X-31 mérite un temps d'arrêt. Cet appareil, fruit d'uo développemeot commun entre l'américain Rockwell et l'aéronautique allemande DASA, est doté d'un éventail de commandes inédites, comme la poussée dirigée du réacteur avec un jeu de palettes directionnelles dans la traînée. Au Salon du Bourget en 1995, il a démoutré sa capacité d'exécuter des manœuvres plus proches de celles d'un hélicoptère que d'un appareil à voilure fixe. Eo déviant la poussée de son moteur, le X-31 peut tourner autour de son axe vertical tout en continuant le mouvement vers l'avant.

Dans un combat aérien, cela vous permettra d'effectuer uo virage autour de votre cible en gardant l'avaot de l'appareil pointé vers le centre de l'orbite. Aucun chasseur ne pourrait s'échapper de ce cercle mortel. Le Lockheed X-32 est le plus futuriste de tous les avions présents dans ATF. Ce chasseur tactique avancé à décollage court et atterrissage vertical devrait être développé sur la base du F-22, qui lui-même n'est pas encore mis en service. Avec sa soufflante alimenté par un compresseur, à l'avant, et la poussée du réacteur dirigée vers le bas, à l'arrière, le X-32 sera capable d'atterrir à la verticale, comme un bélicoptère, sur les porte-avions des forces navales. Sautez sur l'occasion pour piloter, cet appareil car sa mise eo service est prévue pour... 2015 !

MEME LES FRANÇAIS SONT LA !

La saga des avions de combat du 21ème siècle ne serait pas complète sans un appareil français, le Rafale de Dassault. Son plan «canard» et sa structure en matériaux composites de fibre de carbone et de titane font du Rafale un chasseur multi-rôle léger, rapide et maniable. Le jeu rend hommage à la performance de cet appareil qui prendra, dans deux ans, le service dans notre armée de l'Air. Vous pouvez déjà tester ses capacités, comme ceux des autres avions d'ATF, en affrontant tous les chasseurs du monde dans un combat franc et loyal, à bord de ces mootures qui appartiennent au futur.

Alexis Rouble

L'accès illimité à l'Internet

Grand Public à partir de 95 F TTC/mois

- Studiants, Enseignants .....95 F
- CyberNet .....150 F
- Corporate .....100 F
- Accès local dans les villes suivantes: Paris, Lyon, Grenoble, Montpellier, Nice, Creil, Bordeaux
- Accès National pour le coût d'une communication semi-locale.

L'accès Numéris à partir de 398 F TTC/mois

Un poste isolé au réseau local de votre entreprise, nous sommes en mesure de vous proposer la meilleure solution Numéris du marché à partir des villes suivantes: Paris, Lyon, Nice, Grenoble.
Ouverture de Bordeaux, Montpellier, Creil pour l'été 1996.

L'accès Permanent à partir de 2 195 F HT/mois

Le réseau offre la possibilité d'interconnecter des sites distants à des vitesses allant jusqu'à 512 Kbps en accès local depuis les villes suivantes: Paris, Bordeaux, Nantes, Lille, Marseille, Lyon, Rouen, Toulouse, Metz, Strasbourg, Nice, Tours, Caen, Grenoble, Clermont-Ferrand, Montpellier, Dijon et Rennes.

PC Unix Mac

IMAGINET

L'Internet et l'Intranet de A à Web

- **Internet grand public et professionnel**
- **Intranet et télétravail**
- **Conception, développement et animation de Web**
- **Hébergement**

Quelques avantages d'ImagiNet

- En ajoutant l'accès national et les points d'accès de province, ImagiNet peut accueillir près de 400 appels simultanés en simple dial-up (dont 180 sur Paris).
- Liaisons Internet: 1 Mbps + 128 Kbps + 3 x 64 Kbps.
- Réseau national de 2 Mbps en partenariat avec SIRIS
- Réseau Européen : Belgique et Luxembourg (juin 96)
- Vos propres pages Web gratuitement (jusqu'à 2 Mo).
- Une hot-line 10 h/jour et 6 jours/7 pour vous aider en cas de problèmes (gratuit)
- Un kit de connexion comprenant tous les logiciels dont vous avez besoin, mais également un manuel d'initiation de 56 pages en français.
- Heures de connexion ILLIMITEES.
- Support des plates-formes Macintosh, PC et Unix.
- E-mail, World Wide Web, Forum-Usenet , FTP, IRC, Telnet, Gopher, Archie, archives FTP locales.
- Accès à plus de 6 000 newsgroups.
- Aucun supplément sur les volumes de transfert.

OUVERTURE PRÉVUE JUILLET 96
LILLE, ROUEN, NANTES, METZ, STRASBOURG, BRUXELLES, LUXEMBOURG

• **RENSEIGNEMENTS ABONNEMENTS :**
Paris 43.38.10.24
Montpellier 67.06.50.14
Grenoble 76.15 37.37
Lyon 72.10.00.37
Nice 92.96.01.66
Creil 44.70.09.67
Bordeaux 56.35.52.50

A retourner par courrier, Fax ou E-mail à :
- ImagiNet, 21 rue de la Fontaine au Roi - 75011 Paris
- Fax (1) 43 38 42 62
- E-mail : info@imaginet.fr
- Renseignements Numéris E-mail : numeris@imaginet.fr

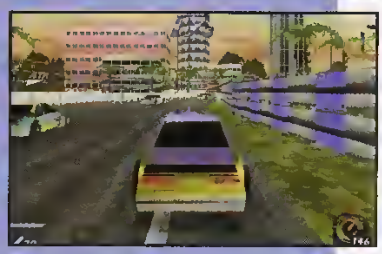
Je désire recevoir un dossier d'abonnement à ImagiNet

❒ Accès Modem ❒ Accès Numéris

Nom .....
Prénom .....
Société .....
Profession .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....
Téléphone ..... Fax .....
E-mail ..... @ .....

IR 10

Track Attack



Contrairement à Big Red Racing (voir p.60), Track Attack est orienté vers un style beaucoup plus guerrier. Si l'humour est également présent, vous rirez plus fort si votre bolide survit aux pièges mortels de la piste.

Si le but principal de Track Attack est bien évidemment d'arriver premier à chaque course, il vous faudra déjà daos un premier temps arriver tout court. Car parmi les douze circuits que compte ce titre, il n'y en a pas un qui épargnera la mécanique de votre bolide. Ce n'est pourtant pas faute d'en prendre soin ! Avec trois modèles de voiture disponibles et des accessoires nombreux et chers, vous devriez pouvoir, à condition de gagner quelques courses, constituer le véhicule de vos rêves.
Pour vous faire la main, un mode d'entraînement est disponible, ainsi qu'un mode «Race Venue» permettant de tester chaque circuit eo conditions réelles contre trois adversaires. Une fois au point, vous pourrez entamer une saison complète. Il est même possible d'admirer ses exploits grâce à un mode «replay» assez efficace.

DES DECORS QUI DISPARAISSENT

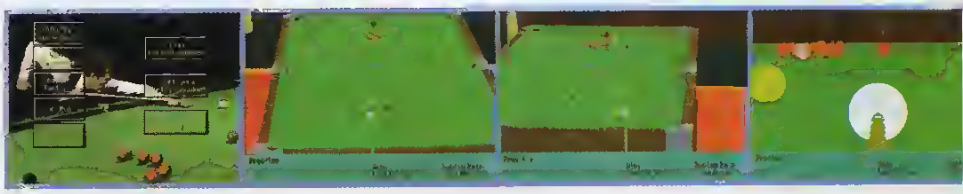
Malgré son concept attrayant, Track Attack souffre d'une réalisation décevante. Les graphismes SVGA des menus, au demeurant très réussis, sont remplacés pendant la course par des écrans VGA aux textures plutôt laides. Toujours au niveau de l'affichage, il arrive fréquemment que les bâtimeots et plus généralement tout ce qui se trouve en dehors de la piste disparaisse quand le PC a du mal à calculer tous les mouvements. En VGA sur un Pentium 166, c'est un comble ! Heureusement, l'animatiou reste fluide grâce à ce système. Malgré cela, quelques effets sont réussis, comme la neige, l'eau ou les dérapages. Le fait que le circuit se déforme eu temps réel est un plus indéniable pour l'intérêt du jeu. De plus, ces derniers sont très originaux. Mais la manabilité de la voiture reste délicate et, malgré la présence d'uo turbo, on se retrouve souvent largué à la moindre erreur. Frustrant. D'autant plus que certaios pièges abîment tellement votre voiture qu'il est impossible de rattraper les autres concurrents saos passer aux stands, qui peuvent être loin. Malgré des côtés amusants et de bonnes idées, Track Attack se révèle décevant et eo tout cas bieu moins prenant que Big Red Racing. Avec une réalisation de meilleur qualité et une maniabilité plus fine, ce titre aurait pu devenir un incontournable du genre.

Arnaud Chaudron

GENRE : Course Arcade
EDITEUR : Microprose / EA
ENVIRONNEMENT : 486 DX/2 - 8 Mo de RAM
LANGUE : Français
PRIX : 350 F environ

Virtual Snooker

Vous habitez un petit appartement qui vous interdit les joies simples et naturelles du billard ? Qu'à cela ne tienne, installez Virtual Snooker sur votre PC, achetez trois packs de bière, une boîte de cigares et invitez vos amis à disputer quelques parties de ce snooker d'une redoutable efficacité.



Steve Davis est terriblement britannique. Pas du genre lord mais plutôt de celui rouquin-pilier-de-pub. Il est champion de snooker et vous sert de mentor dans cette simulation de billard. Le snooker se joue sur une table américaine à 6 poches, avec 15 billes rouges placées en triangle et six billes de couleurs (et de valeurs) différentes. Le but est simple : empocher alternativement billes rouges et billes de couleur, ces dernières étant remises à leur place à chaque fois. L'art du snooker consiste donc tout autant à bien placer sa bille blanche qu'à envoyer les autres dans les poches : même sans marquer de points soi-même, on peut forcer l'adversaire à faire snooker, c'est-à-dire à l'empêcher de jouer la bille qui lui est assignée. Le logiciel offre la possibilité de s'initier à ce jeu par des vidéos. Steve Davis explique, démonstrations à l'appui, les différentes règles et les principes dynamiques qui régissent le déplacement des billes. L'ensemble est très clair et parachevé par la première " série de 147 " télévisé : après l'engagement de son adversaire, Steve ne lui rend plus la main avant d'avoir empoché toutes les billes de la table ! Au premier abord, la simulation elle-même ne semble pas d'un graphisme extraordinaire : la table ressemble à un rectangle vert parsemé de cercles de couleurs. C'est lorsque la main se pose sur la souris que tout change : avec une fluidité extraordinaire, la vue tourne autour de la bille blanche. Un appui sur le bouton gauche et nous voilà collé au plafond ou, au contraire, le nez à quelques millimètres de la bille blanche. Une partie peut se jouer contre un autre joueur, sur la même machine ou à distance, courte via un câble null-modem modem, longue via un modem et la ligne téléphonique. L'ordinateur constitue cependant un adversaire honorable. Le choix d'une personnalité virtuelle décide de la force de l'opposant. Si le pauvre Mister Pickins semble confondre billard et pétanque, le double cybernétique de Steve Davis ne vous pardonnera aucune erreur. Après une phase de visée au cours de laquelle on décide de l'effet donné à la bille blanche (spin, rétro,...), on passe au tir. C'est le mouvement de la souris qui simule le mouvement du bras du joueur. Les joueurs débutants pourront s'entraîner en activant les visualisations de trajectoires, permettant d'atteindre le but presque à coup sûr. Si rien ne remplacera jamais les sensations du vrai jeu, il faut reconnaître que cette simulation s'en approche de manière tout à fait satisfaisante, suffisamment pour satisfaire même les plus exigeants des habitués des académies de billard.

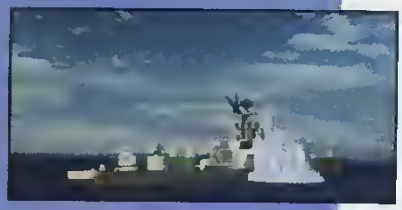
Philippe Seiler

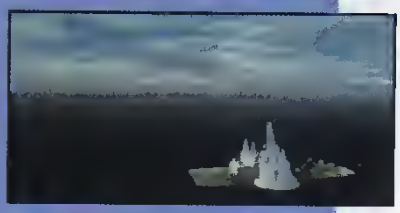
GENRE : Simulation de billard
EDITEUR : Interplay
ENVIRONNEMENT :
486 avec 8 Mo de Ram et carte vidéo SVGA
LANGUE : Anglais (manuel en français)
PRIX : 300 F environ

fast Attack

L'impitoyable guerre sous-marine vue de l'intérieur : vous commandez un submersible Classe 688-1, la terreur des mers.

Cela faisait bien trois quarts d'heure que je pistais ce destroyer, une masse d'acier gris qui tournoyait doucement, quelque part au-dessus de mon sous-marin. Parfois, je croyais entendre le chuintement de ses hélices à travers les parois de l'USS Providence. Le capitaine du destroyer en connaissait un rayon en guerre sous-marine. Turbines à l'arrêt, propulsé par le moteur électrique auxiliaire, silencieux comme une chauve-souris, il se glissait sur la surface de la Méditerranée à la vitesse de 5 nœuds. Un passage en longueur, et encore un sous un angle différent pour comparer l'écho obtenu par ses hydrophones. La goniométrie sur les relèvements indique la position où se cache le poisson. Sous l'eau, mon opérateur sonar n'arrivait toujours pas à identifier ce navire qui me hantait. Enfin, ce n'était ni un pétrolier, ni un pêcheur. Un destroyer, le deuxième déjà, depuis le début de la mission. En revanche, aucune trace de ces croiseurs libyens que j'étais chargé envoyer par le fond.





TORPILLE LANCEE

Mon calculateur de tir pataugeait, faute d'informations fiables. Quand j'arrivais à faire une estimation précise, le destroyer virait de bord et ma solution de tir devenait juste bonne pour faire peur aux poissons. C'est après l'énième virement que j'ai réussi à lancer une torpille en sa direction. Si le sous-marin ne peut pas employer le sonar actif pour ne pas trahir sa position, la torpille, elle, ne craint rien. Son sonar activé, acquisition de la cible... Tir au but ! Je viens en immersion périscopique pour déployer l'antenne. Le passage du satellite est prévu dans deux minutes. «L'oiseau» me renvoie les dernières positions des navires repérés sur la zone. L'ordinateur de bord remet la carte tactique à jour et une sueur froideme parcourt l'échine : l'unique bâtiment de guerre dans les parages est - ou plutôt était - l'USS Fife, un destroyer de classe Spruance. J'ai tué un allié.

J'ai commis une erreur de précipitation et le réalisme du Fast Attack ne pardonne pas les défauts de jugement. Le pilotage de ce simulateur de sous-marin exige une vigilance constante et une bonne dose de logique pour manier le calculateur et la table traçante. Le reste, c'est l'instinct du chasseur. Planqué au fond de l'océan, le submersible est un requin redoutable. Mais il suffit d'un faux mouvement, d'un périscope hissé trop près de l'ennemi mal identifié et le braconnier peut à son tour devenir cible. Pour survivre, un bon commandant prend toujours tout son temps avant d'agir. Voilà des nuits blanches en perspective.

Alexis Rouble

Software Sorcery

PC sous DOS, Windows et Win 95 avec 8 Mo de RAM. Jouable directement à partir du CD-Rom.

Anglais

?

top gun

Top Gun, ce n'est pas seulement Tom Cruise qui embrasse l'héroïne dans le soleil couchant. C'est surtout, et avant tout, la dure école du dogfight, le combat tournoyant. C'est ce qu'apprend cette simulation très didactique mais aussi assez amusante.

Tous les aviateurs (...de l'aéronavale) vous le diront : l'exercice le plus périlleux pour un pilote est l'appontage, si possible de nuit par temps de brouillard. Aux commandes d'un F-14 Tomcat, cela revient à précipiter à une allure démente un appareil d'une vingtaine de tonnes vers un mince ruban de métal en priant pour que la crosse d'appontage accroche le brin d'arrêt. C'est ce que vous propose Top Gun.

PASSEZ VOS EXAMENS

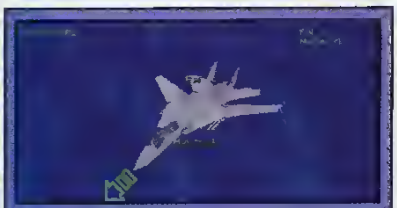
Vous êtes donc Maverick. Comme jeune promu à l'école de Dogfight de la Marine, on vous offre une initiation sur mesure. Utilisation des différentes armes du bord, navigation, attaque ou protection, l'inévitable appontage : n'hésitez pas à refaire chacune de ces missions, elles constituent le B.A.-BA du pilote de Tomcat.

Votre officier d'armement n'est pas (le regretté) Goose mais un gars aux nerfs solides surnommé Merlin. Il vous fait part de ses réflexions en apparaissant dans une petite fenêtre vidéo. Lorsque cette dernière apparaît en pleio combat, cela peut surprendre... Ecoutez cependant attentivement ce qu'il vous dit : vous y trouverez conseils judicieux et indications sur la marche à suivre. Toutes les vues habituelles aux simulateurs de vol sont disponibles : cockpit complet, sur la gauche et sur la droite, hud (visualiseur tête haute), extérieures arrières ou latérales... Si les graphismes sont de bonnes qualité en résolution maximale, on doit cependant noter que seule une machine équipée d'un Pentium musclé permettra de conserver en même une bonne fluidité d'animation. Les possesseurs de 486 devront se contenter des graphismes minimaux pour espérer profiter d'un pilotage cohérent.

Le jeu ne dispose pas d'un mode " campagne ". Vous ne planifiez pas vous même vos missions. Vous avez reçu votre insigne de pilote breveté et l'on s'empresse de vous muter dans un des coins chauds du globe. Comme ce dernier est peint aux couleurs du Stars 'n Stripes, n'attendez pas à vous retrouver au dessus de la Yougoslavie mais plutôt à visiter Cuba, la Libye ou la Corée.

D'une facture tout à fait honnête, ce logiciel bénéficie d'un atout non négligeable : des séquences entières tirées du film et illustrant les manoeuvres sur un porte-avions. La séquence d'ouverture est à cet égard magnifique et vous donne envie de foncer au vidéoclub le plus proche pour louer la cassette de *Top Gun*.

Philippe Seiler



GENRE : Simulation de vol
EDITEUR : Spectrum Holobyte
CONFIGURATION :
Pentium recommandé avec vidéo SVGA et Flightstick
LANGUE : Anglais (manuel en français)
PRIX : 340 F

big red racing

En marge des jeux de simulation de course automobile classiques et souvent complexes, Domark nous livre avec Big Red Racing un concentré d'action bourré d'humour. Si vous préférez faire les fous aux commandes de véhicules originaux, de préférence sur des circuits officiellement inutilisables, ce soft est fait pour vous !

Vous avez définitivement jeté l'éponge : régler les amortisseurs, les pneus ou le châssis avant de pourvoir gagner une course ne vous intéresse plus et vous trouvez le contrôle de votre bolide trop complexe à maîtriser. Bref, vous n'êtes pas hypnotisé par la date de sortie de Formula One Grand Prix 2. Alors il y a de fortes chances pour que l'ambiance de Big Red Racing vous plaise. Dès les premières images, la présentation des différents écrans de sélection dans le plus pur style MTV donne le ton. C'est clair, on est ici pour s'amuser, dans une ambiance décontractée (voire complètement loufoque). Les bruitages et les différentes voix qui accompagnent chacun de vos clics souris sont d'ailleurs là pour vous le rappeler.

Avec 18 véhicules disponibles (du 4x4 au bateau en passant par des camions, buggies lunaires ou encore chasse-neige) et 30 circuits (piste en terre classique, circuits spatiaux, rivières déchaînées, plages, etc.), le moins que l'on puisse dire est que le nombre de courses disponibles est élevé. Les modes de jeu habituels sont au rendez-vous : championnat, course en solo et, plus original, course à deux sur le même écran (qui est alors divisé en deux dans le sens de la largeur). Ceux qui ont la chance de pouvoir jouer en réseaux pourront même profiter d'une option permettant à six personnes de s'affronter. Du reste, c'est dans ces modes multi-joueurs que ce titre dévoile tous ses charmes. Seul, on s'ennuie un peu trop vite.

Après avoir choisi un pilote pour votre bolide, il vous faudra sélectionner un circuit puis un véhicule (deux différents par course). Un conseil : commencez par vous faire la main sur des pistes simples. Si ce ne sont pas les plus drôles, il faut quand même un peu d'entraînement avant de pouvoir sauter dans tous les sens sans retourner son engin. Le contrôle de ce dernier est cependant très simple. Il peut tourner (heureusement !), accélérer, freiner et également utiliser des boosters temporaires (des cartouches de nitrogène). Bref, cela ne représente que six touches à mémoriser (en comptant celle qui vous remet sur la piste en cas de pépin) !

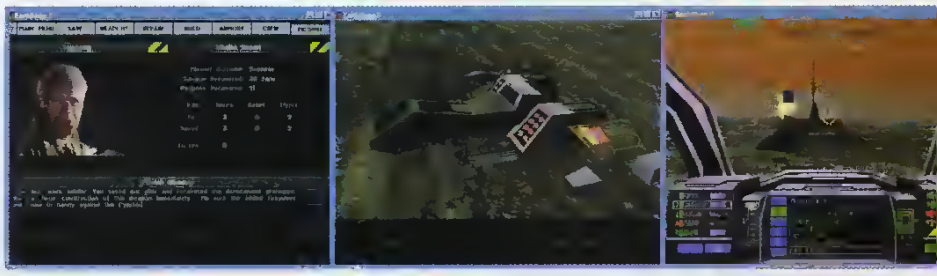
L'ESSENTIEL : L'ANIMATION

L'affichage est de bonne qualité mais les décors sont assez simples. L'essentiel est ici l'animation qui permet d'admirer les cabrioles de votre engin. Plusieurs vues sont d'ailleurs disponibles : cockpit, vues de derrière (orientable avec la souris), caméras externes (façon télé) et vue des autres pilotes. L'ambiance sonore permet d'apprécier les froissements de tôle à leur juste valeur et les commentaires (en anglais) sont souvent hilarants. Les musiques sont elles aussi de bonne qualité. Seul le mode SVGA est sujet à quelques reproches. Même sur un PC puissant, il se révèle assez lent en plein écran.

Arnaud Chaudron

Domark/US Gold
486 DX/2 - 8 Mo de RAM
Français
349 F environ

EarthSiege 2



Après un EarthSiege très décevant, les développeurs de Dynamix nous offrent avec ce second épisode le meilleur simulateur de robots de combat qui soit.

Dans un futur lointain, les humains sont confrontés, encore une fois, à leurs propres créations. Un ordinateur devenu fou fabrique à la pelle des robots de combat lourdement armés, pour les envoyer par vagues successives détruire la vie sur toute la surface de la planète. Vous-même pilote des forces de défense humaines, vous devez, aux commandes d'un véhicule de combat bipède, effectuer plusieurs séries de missions.

Le jeu est divisé en plusieurs campagnes d'une dizaine de missions chacune. Au départ, on ne dispose que de véhicules rapides et maniables mais de puissance et de résistance réduite et d'armes relativement peu efficaces. Au fil de l'aventure, vous découvrirez de nouveaux monstres de métal, plus puissants et plus résistants, et de nouvelles armes encore plus destructrices. Les objectifs des missions sont variés et vous devrez tour à tour explorer une zone à la recherche «d'hostiles», défendre un périmètre, une ville ou un véhicule endommagé, télécharger des informations sur une station ennemie... Pour vous aider, vous pourrez être accompagné. Jusqu'à trois autres «mechs» obéiront ainsi de leur mieux à vos ordres.

ACTION/SIMUL'/STRATEGIE

C'est vous le chef d'équipe et comme tel vous revient la charge de gérer les véhicules et les armes. Mais attention : il faut gérer finement, surtout au début, les ressources en matériel. La construction d'un nouveau «mech» en nécessite plusieurs dizaines de tonnes, qui pourront vous faire défaut ensuite pour produire des armes ou, pire, pour réparer vos véhicules endommagés !

Les missions mêlent adroitement l'action, la simulation et la stratégie. Vous êtes aux commandes de votre bipède blindé et vous contrôlez sa vitesse, sa direction, l'orientation de son torse et sa panoplie d'armes. Le système de visée automatique vous permet heureusement de réduire le nombre de commandes à gérer. D'autres gadgets découverts au fil de l'aventure, augmenteront votre résistance ou votre rapidité. Mais attention : toutes ces améliorations sont accessibles uniquement si vous réussissez certaines missions, en général escorter ou protéger le prototype !

Les graphismes et l'animation, sous Windows 95, sont parfaits, pour peu que vous disposiez d'une machine suffisamment dotée en mémoire. Avec 8 Mo seulement, le jeu «swape» sur le disque et ralentit sensiblement. Un Pentium 90 ou plus est en outre recommandé. C'est le prix à payer pour disposer d'un jeu superbe. Les décors 3D, de même que les véhicules, usent à foison des textures et des ombrages, le ciel est tout en dégradé et les tirs et explosions sont criants de réalisme. Le tout dans une fluidité parfaite.

Jean-Loup Jovanovic

Sierra

Pentium 90 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom X4 et Windows 95

Anglais

350 F

EDITEUR :
Gametek

ENVIRONNEMENT :
PC 486 (Pentium recommandé), 8 Mo de RAM, carte son, carte graphique SVGA, CD-Rom 2x. Occupation disque dur : 15 Mo

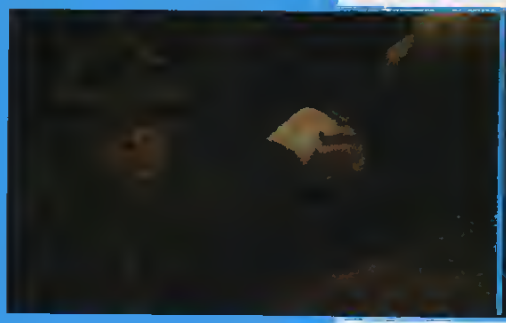
LANGUE :
Anglais sous-titré en français

PRIX :
400 F environ

Vous aimez les thrillers accrocheurs au suspense angoissant qui vous tiennent par les tripes tout au long du spectacle ? Vous appréciez les réalisations 1multimédias faisant la part belle aux vidéos et aux décors 3D modélisés avec un grand luxe de détails, sans pour autant gâcher le jeu lui-même ? Vous n'êtes pas étranger à l'univers des réseaux et du monde Cyberpunk ? Vous ne redoutez pas de devoir réfléchir intensément pour progresser ? Alors Ripper est sans le moindre doute fait pour vous et saura vous tenir en haleine de longues heures durant.

ripper

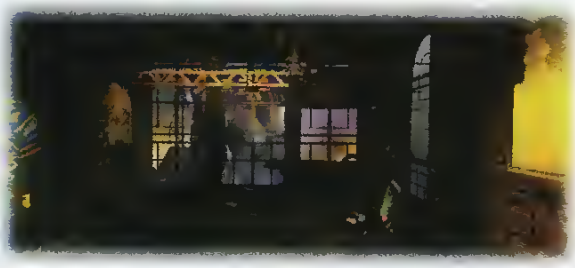
Une jolie jeune femme rentre chez elle tard dans la nuit. Les rues sont désertes et les bruits de pas qu'elle croit entendre derrière elle ne sont pas fait pour la rassurer. Elle presse le rythme et atteint finalement sans encombre la porte de sa magnifique demeure, véritable hôtel particulier. Après quelques fausses manœuvres dues à la nervosité, elle parvient enfin à trouver la bonne clé, à ouvrir la porte et à la refermer sur l'obscurité de la rue. Soulagée, elle pénètre dans son appartement. Mais sa délivrance sera de courte durée. Un cri déchire la nuit et elle s'écroule, ensanglantée. Ce troisième meurtre sordide, que l'introduction vous invite à vivre en direct en vidéo, est le fait de l'Eventreur (Ripper en anglais, d'où le titre). Pourtant, il ne s'agit nullement du Jack du même nom qui avait défrayé la chronique à la fin du XIXe siècle, dans le Londres de l'Angleterre victorienne. Nous sommes ici à New York en 2040. Mais le tueur dément a repris les «techniques» de son illustre prédécesseur, n'hésitant pas comme lui à signer ses forfaits et à soigner sa publicité par une campagne médiatique bien menée. Vous incarnez justement Jake Quinlan, journaliste au Virtual Herald et spécialiste de l'Eventreur. Informé de ce nouveau crime, vous vous rendez sur les lieux pour glaner quelques renseignements utiles à vos articles. C'est là que commence l'aventure proprement dite. Dès les premiers instants, vous pouvez constater que l'Eventreur mérite bien son nom. Le sang de la malheureuse victime a giclé sur la moquette, mais aussi sur l'ordinateur de la jeune femme et même les murs. Cet aspect gore se retrouve d'ailleurs à d'autres moments, accentuant l'ambiance thriller qui se dégage du scénario. D'autres personnes sont déjà sur les lieux, en particulier le détective Magnota chargé de l'enquête et le photographe-légiste. Ne manquez pas de les interroger à fond et analysez soigneusement leurs réponses. Vous pourrez en tirer quelques indices importants pour la suite de votre enquête. Votre ordinateur portable multifonction, le PEC, pourra d'ailleurs vous servir de bloc-notes pour éviter d'oublier un détail capital. Ce PEC a aussi bien d'autres usages. Il fait fonction de visiophone et permet aussi de scanner des documents et des indices pour les examiner plus tard. Vous pourrez d'ailleurs en profiter pour examiner la tasse lâchée par Magnota, qui s'est brisée en sol. Un appel sur votre PEC va interrompre le cours de vos cogitations. Il s'agit de Catherine, votre assistante, qui est en fait devenue bien plus que cela depuis des mois puisque vous avez noué une brûlante relation amoureuse. Elle a eu un «tuyau» et va suivre la piste toute chaude de l'Eventreur. En dépit de votre inquiétude, elle se refuse à toute précision complémentaire et abrège la conversation pour partir en chasse. C'est là



LES DÉPLACEMENTS PRÉDATOIRES

La représentation en 3D du décor et de l'univers dans lequel évolue le héros apporte un plus graphique dans ce jeu. Il n'est pas étonnant qu'avec la qualité et la puissance des ordinateurs, le procédé soit sans cesse plus utilisé. La représentation précise en temps réel de lieux 3D avec un grand luxe de détails (SVGA bien travaillé) dépasse toutefois et de loin, les capacités de calcul temps réel du Pentium et même du prochain des machines d'ailleurs. Les concepteurs doivent donc choisir entre deux solutions : des animations simples calculées en temps réel, ou des univers 3D partie décorant vidéos précalculées par des stations graphiques pendant de longues heures. Pendant le jeu, les joueurs ne peuvent alors se déplacer que sur les trajets déjà calculés, comme un train qui peut prendre plusieurs voies mais ne peut pas traverser les champs. La diversité de ces parcours donne l'impression de liberté que procurait jusqu'à présent le jeu vidéo en vrai partie des images graphiquement séparées.

que les choses vont prendre un tour beaucoup plus personnel et autrement plus inquiétant pour Jake. Un second appel sonne sur son PEC. Il s'agit de l'Eventreur en personne, qui se présente sous un masque grimaçant. Il vous demande vos impressions face à son dernier crime et vous annonce son prochain «travail» : le meurtre de Catherine.
Votre sang ne fait qu'un tour. Vous bondissez à la rédaction pour apprendre que Catherine est déjà partie, puis à son appartement. Catherine ouvre la porte et s'écroule quelques instants plus tard



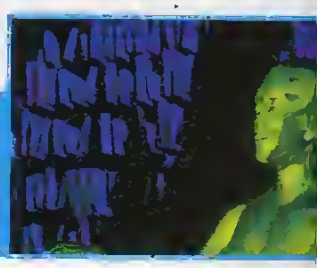
dans vos bras, plongée dans un profond coma qui va menacer sa santé mentale. Pour l'en tirer, vous devrez découvrir l'identité de l'Eventreur.

QUATRE AVENTURES EN UNE

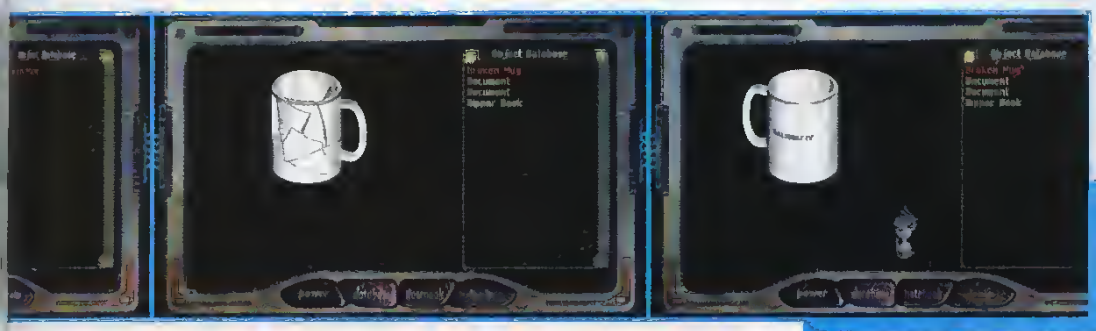
Les scénaristes n'y sont pas allés de main morte puisque ce sont en fait quatre suspects qui se partagent cette identité. Au début de chaque nouveau jeu, le programme choisit aléatoirement l'un des coupables, qui restera identique bien entendu tout au long de l'aventure. Ces personnalités multiples permettent d'ailleurs d'allonger d'autant la durée de vie du programme, puisqu'il faudra réussir le jeu au moins quatre fois pour en avoir vraiment fait le tour.

EVITEZ DE FACHER VOTRE INTERLOCUTEUR

Pour progresser, le joueur va devoir «jongler» entre les différentes composantes de l'aventure. Les dialogues avec les personnages de rencontre revêtent une importance capitale tout au long du jeu. Il faut poser toutes les questions disponibles à chacun des protagonistes et analyser soigneusement les informations recueillies pour être sûr de ne pas passer à coté d'un quelconque indice. Ces conversations se déroulent selon un mode univoque. Le joueur choisit l'une des propositions parmi la liste. Son interlocuteur lui répond alors, la liste des prochaines questions pouvant se modifier en conséquence. Il importe donc de faire preuve d'un minimum de psychologie avec les personnes, pour éviter de les braquer trop vite, au



L'atmosphère étrange du cyberspace est parfaitement rendue dans les décors et les personnages modélisés, comme par les vidéos retravaillées.



Magnota, le détective de la police, va lâcher intentionnellement cette tasse. Ramassez les morceaux et utilisez votre ordinateur portable (le PEC) pour la reconstituer et découvrir un indice important : Salisbury.

risque que la cooversatiou ne tourne court trop tôt. Il oe faudra pas hésiter à revenir interroger les mêmes personnes après la découverte d'uo élément nouveau. Ils pourront vous fournir alors de nouveaux indices qui vous feront progresser vers la solution. Les informations recueillies dans ces conversations ne se limitent pas aux indices. Vos interlocuteurs feront aussi mention de nouvelles personnes et/ou de nouveaux lieux, qui deviendront alors accessibles. Le transport d'uo lieu à l'autre s'effectue par un système de téléportation instantanée qui évite de fastidieux voyages. En revanche, il faudra explorer à pied les différentes pièces de chaque emplacement.

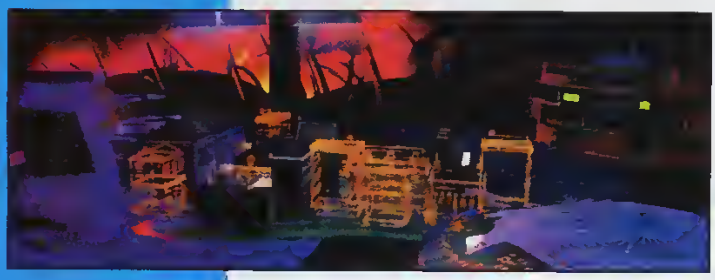
DES DEPLACEMENTS HEROS PREPROGRAMMES

L'exploratiou des lieux est d'ailleurs un autre principe important de l'aventure. Le joueur va devoir parcourir cet univers virtuel pour découvrir de oouveaux éléments d'enquête. Les déplacements s'effectuent selou un canevas préprogrammé. Mais en pratique, la richesse de déplacement est largement suffisante pour ne pas handicaper le joueur et lui donner l'impression qu'il doit se plier aux exigences des concepteurs. Au cours de ces «fouilles», le joueur va mettre à jour uo certain nombre d'éléments utiles. Dans certains cas, il peut s'agir d'objets. Contrairement à d'autres jeux d'aventure, ces objets ne soot presque jamais directement utilisables. Ce soot en fait surtout de nouveaux indices. Ripper fait d'ailleurs un usage très modéré de ces objets, l'inventaire ne risquant pas de s'encombrer inconsidérément d'un grand uombre de trouvailles inutiles. Le joueur pourra encore découvrir des enregistreurs dont les vidéos révèleront des aspects nouveaux et souvent inquiétants de l'aventure. Ailleurs encore, le joueur va tomber sur l'un des nombreux casse-tête qui parsèment le jeu. Certains sont indépendants et font appel à la logique pure, tandis que d'autres s'appuient sur des déductions tirées d'indices avoisinants ou plus lointains, physiques ou issus des conversations. Disons-le tout net : ces énigmes ae sont pas à la portée du premier joueur venu. Les aventuriers novices risquent de bloquer sur bien des passages, et cela en dépit du paramétrage de la difficulté de ces énigmes.

UNE INTERFACE INTUITIVE ADAPTEE AUX DEBUTANTS

Si les énigmes sont ardues, l'interface est en revanche très intuitive et parfaitement adaptée au joueur débutant. Le curseur intelligent change de forme en fonction des possibilités. La dague de direction pointe vers un déplacement possible ou tourbillonne pour signaler l'absence d'issue. La loupe permet

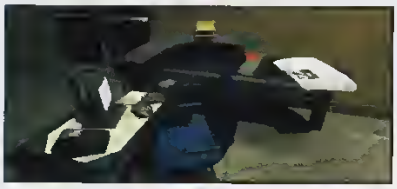
d'examiner plus précisément un élément et le PEC miniaturisé de le scanner. D'autres icônes (crane, globe, main de squelette, etc.) serviroot à d'autres usages : dialogue, téléportation, utilisation de machine et surtout accès au cyberspace.

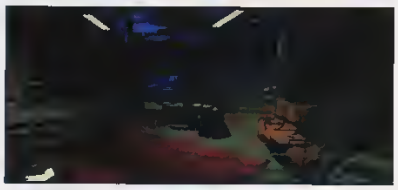


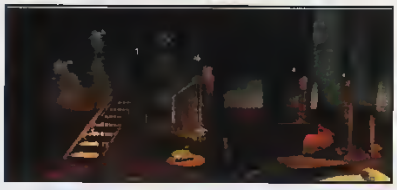
Ce cyperspace est d'une importance primordiale dans le jeu. On y accède par l'un des deux terminaux disponibles, le premier étant situé dans la salle de rédaction du Virtual Herald et l'autre dans l'appartement du vieux monsieur, frère d'un cybernaute averti, victime lui aussi de l'Eventreur. Ce cyberspace est un monde étonnant dont l'étrangeté est parfaitement rendue par l'ambiance et les graphismes.

LA MORT N'EST PAS UN OBSTACLE

Ici l'impossible est chose courante et la mort n'est plus un obstacle aux conversations. Mais pour en tirer profit, il faut détenir les mots de passe qui bloquent







l'accès à de nombreux domaines. Ces codes sont à découvrir dans le monde réel, et à l'inverse les indices découverts dans ce cyberspace permettront à leur tour de débloquer une situation dans le monde réel. Dans certains cas, l'accès n'est pas bloqué par un code mais tenu par un gardien virtuel. Il convient alors de le désactiver en un mini combat d'action, dont la difficulté peut là aussi être paramétrée.

DES ACTEURS NUMERISES QUI S'INCRUSTENT

Ripper bénéficie d'une réalisation de haut niveau. Le monde a été superbement modélisé en 3D, le mode SVGA adopté permettant de ne rien perdre de la richesse des détails. Les acteurs numérisés s'incrustent avec réalisme dans ces décors De très nombreuses vidéos plein écran viennent enrichir cet aspect multimédia. Ces séquences, fort bien numérisées, illustrent les dialogues, les évènements importants et les étapes clés de l'aventure. Elles interviennent vraiment dans le jeu et contiennent des indices majeurs. Les concepteurs ont d'ailleurs prévu un mode «replay», qui permet de revoir la dernière séquence jouée pour mieux l'assimiler. Cette richesse vidéo (3 heures au total) explique les 6 CD nécessaires pour loger le jeu. De plus il faudra compter sur une configuration musclée (Pentium et carte graphique rapide) pour profiter au mieux des qualités de ces vidéos. Les autres devront régler les paramétrages pour limiter la résolution ou la taille de la fenêtre. Coté langue, Gametek a choisi de conserver les dialogues originaux en anglais, pour conserver le phrasé caractéristique des nombreux acteurs célèbres qui apparaissent dans Ripper. Un sous-titrage français assure la compréhension des malheureux joueurs qui ne maîtriseraient pas la langue de Shakespeare.

RICHE ET ORIGINAL

En définitive, Ripper apparaît comme un jeu riche et original, offrant un habile mélange de monde réel et de cyberpunk, le tout servi par une réalisation multimédia qui profite autant au jeu lui-même qu'au plaisir des yeux. Un excellent choix, qui nécessite tout de même un minimum d'expérience dans les jeux d'aventure.

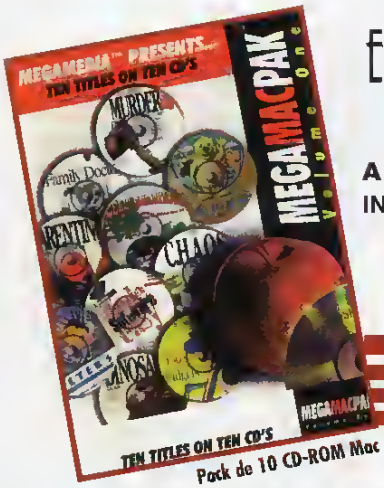
Jacques Harbonn

DES ENIGMES ARDUES

Ripper nécessite une analyse logique sans faille pour progresser. En explorant l'appartement de Catherine, Jake va découvrir un système de jeu sur lequel il peut disposer différentes lettres. Si vous comptez sur le hasard pour découvrir la solution, je vous conseille bien humblement de vous intéresser aux possibilités de ce «puzzle» qui offrent quelques dizaines de combinaisons ! La carte du système est très bavarde. Lorsque Catherine vous donnera la date de naissance d'une personne par le même procédé astrologique (la table des constellations et le nom des personnes sur la clé), vous pourrez vous positionner des étoiles correspondantes. Il ne reste plus qu'à reproduire cette disposition sur la grille de jeu en vous aidant des deux lignes déjà en place. En récompense de vos efforts, un rayon lumineux jaillira et ira se fixer à proximité pour aller illuminer l'un des livres de la bibliothèque. Bravo mais ce n'est encore qu'une première étape. Il faudra découvrir beaucoup plus loin dans l'enquête pour pouvoir ouvrir ce livre et découvrir un renseignement important !

Abonnez-vous

@ INTERNET REPORTER



Pack de 10 CD-ROM Mac

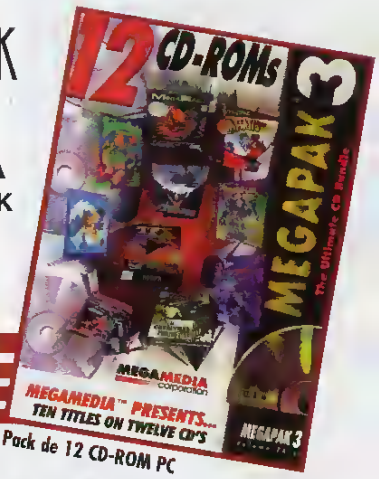
ET RECEVEZ UN MEGAPACK

ABONNEMENT D'UN AN (11 N°) À INTERNET REPORTER + LE MEGAPACK

= 290 F

PRIX D'ABONNEMENT POUR L'ETRANGER

Pays Européens : 360 F - Amérique latine, Afrique : 460 F
Océanie : 500 F - Asie, Proche Orient,
Canada, Etats Unis : 390 F



Pack de 12 CD-ROM PC

Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement libellé à l'ordre de RG FINANCE à : Abell Centre Paris Pleyel
153, bld Anatole France 93521 Saint Denis

Nom.....Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal .....Commune .....

Pays.....Profession.....Age.....

JE DÉSIRE RECEVOIR LE MEGAPACK : PC ❒ JE DÉSIRE RECEVOIR LE MEGAPACK : MAC ❒

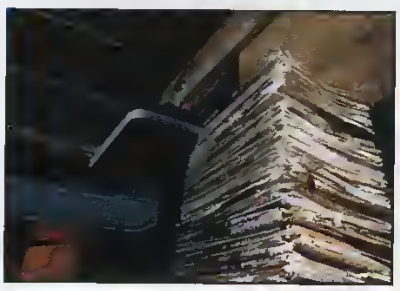
Paiement par : ❒ Chèque libellé à l'ordre de RG FINANCE

❒ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin ...../..... Signature

Bad Mojo

Original à plus d'un titre, Bad Mojo vous place dans la carapace d'un cafard. Une aventure forte, servie par une excellente réalisation, qui vous fera découvrir bien des aspects inattendus de l'environnement quotidien.

Original à plus d'un titre, Bad Mojo vous place dans la carapace d'un cafard. Une aventure forte, servie par une excellente réalisation, qui vous fera découvrir bien des aspects inattendus de l'environnement quotidien. Les scénaristes des jeux d'aventure se sont toujours ingéniés à proposer aux aventuriers en chambre d'incarner des personnalités marquées. Le héros sans peur et sans reproche dans le pur style d'Indiana Jones a eu leur faveur, tout comme le plus misérable des anti-héros, tantôt balayeur gaffeur, tantôt dragueur impénitent au physique de gringalet. Certains concepteurs de jeu ont même été plus loin, offrant au joueur d'incarner Frankenstein, un extraterrestre ou un animal humanisé à la Disney. Pourtant en dépit de cette diversité, toutes ces identités avait au moins un point commun : le héros avait un coté «sympathique». Bad Mojo, pour sa part, joue la carte de l'originalité. C'est en effet dans la carapace d'un vulgaire cafard, insecte abhorré par la plupart des gens, que vous vivrez la quasi-totalité de cette aventure.



Le scénario, rocambolesque, ne déplaira pas aux amateurs de mystère. Un chimiste vient de mettre au point un nouvel insecticide d'une efficacité totale sur toute la gent cafardesque. Alors qu'il s'apprêtait à profiter de l'argent gagné, un médaillon magique le transforme lui-même en une misérable blatte. Et il ne s'agit nullement d'une créature de taille humaine comme dans l'œuvre de Kafka, mais bien d'un banal cafard. Retrouver votre humanité perdue sera le but ultime de cette aventure. Mais avant d'y parvenir, il faudra venir à bout des nombreuses embûches qui jalonneront votre route. Car la vie de cafard n'est pas drôle tous les jours, comme vous allez vite vous en apercevoir.

JE SUIS UN CAFARD

Les concepteurs ont su jouer avec maestria sur cet aspect très particulier, en vous faisant revivre les différentes situations vues par les yeux de cet insecte. La moindre flaque de liquide devient un océan infranchissable et la plus mignonne des souris apparaîtra comme un véritable mastodonte. Cet état n'a toutefois pas que des inconvénients. La plus minuscule ouverture devient une voie royale et la pesanteur telle que nous la connaissons, perd ses droits, sol et murs étant égaux sous les pattes de notre cancrelat.

L'originalité du Bad Mojo ne se limite pas au seul choix particulier du héros. Le déroulement aussi en est peu commun. En effet, notre blatte se voit dotée de quatre vies, un peu à la manière des jeux d'action. Ces vies multiples lui permettront de progresser au milieu des multiples dangers qui guettent notre pauvre

Tout change quand on se retrouve dans la peau d'un cafard. Premier souci : survivre.

insecte. Certains tombent sous le sens commun, comme le danger des flammes d'un réchaud, du papier collant tue-mouches ou des bacs anti-insectes. D'autres sont beaucoup plus inattendus. Ainsi le rat capturé dans le piège, qui semble tout à fait mort au premier abord, ne fera qu'une bouchée de vous si vous lui titillez les moustaches. Ce même rat vous propulsera aussi d'une manière quelque peu brutale d'un coup de queue si vous passez à proximité.

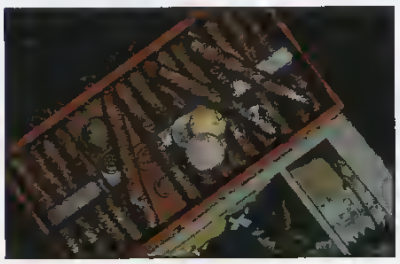
VIE GLAUQUE DE LA BLATTE

Les conduites deviennent suspectes. Si vous pouvez vous aventurer sans problème sur certaines, d'autres vous grilleront en un clin d'œil. Le joueur ne doit heureusement pas se fier à sa seule chance, les conduites étant faciles à différencier. Dans le même ordre d'idée, le comportement (ou les restes !) de vos semblables pourront vous fournir des indices capitaux dans bien des cas. Mais en dépit de vos quatre vies, la sauvegarde régulière reste le meilleur atout pour progresser, d'autant qu'elle est accessible en permanence.

Outre les dangers inhérents aux pièges anti-insectes, vous devrez aussi affronter les difficultés de l'exploration. Comment diable descendre de cette table ? L'aspirateur mis en marche un peu par hasard ne constitue nullement une solution, mais bien un risque comme on pouvait s'y attendre. En revanche, la pochette d'allumette qui «bat» sous le souffle de l'aspirateur forme un excellent tremplin de saut, certes involontaire mais sans danger. Cette redécouverte des objets les plus usuels touchera aussi votre vision du monde. C'est en effet une expérience vraiment nouvelle que de courir sur les murs ou de parcourir le sommier d'un lit à l'envers, dos au plancher !

REDEVENEZ UN HOMME !

Un cafard ne possédant ni poche, ni sac, vous ne pourrez transporter le plus petit ustensile. Mais ce n'est pas pour autant



que l'aventure se limite à la seule exploration. Comme tous les insectes, vous disposez d'une impressionnante force musculaire, bien utile pour déplacer de petits objets. C'est par ce biais que vous pourrez résoudre les différentes énigmes, pas toujours faciles, qui émaillent le jeu ou découvrir de nouveaux passages cachés par quelque menu objet. Au fil de votre exploration, vous glanerez de nombreux indices (documents, journaux, rencontre avec certains autres animaux), qui vous aideront à éviter certains dangers (le chat qui vous guette sous l'armoire, par exemple) et à progresser vers la compréhension finale.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le cafard qui vous représente est figuré avec un grand luxe de détails. Cette richesse de détails ne se limite pas au seul aspect graphique, mais couvre aussi l'animation. Il faut voir notre blatte agiter ses antennes, marcher d'un pas lent pour explorer ou fuir à toute allure. Ce réalisme est tel qu'il risque même de dégoûter tous ceux qui éprouvent une phobie plus ou moins marquée envers ces insectes.

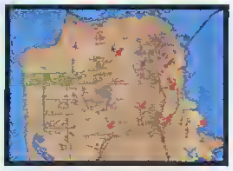
Les décors sont issus de photographies numérisées prises en vue rapprochée (là encore dans un souci du détail et du réalisme), complétées éventuellement d'éléments modélisés en 3D. Des vidéos interviennent aussi dans le jeu, sous diverses formes. Ici c'est une photographie d'un journal qui s'anime. Là, la rencontre de notre cafard avec un autre animal (semblable ou différent) peut donner lieu à un message quasi onirique, contenant pourtant de nombreux indices à décoder. D'autres vidéos serviront de support à des scènes de coupe précisant la situation.

Vraiment original et doté d'un scénario solide riche en rebondissements (au propre comme au figuré !), Bad Mojo vous fera vivre une expérience forte.

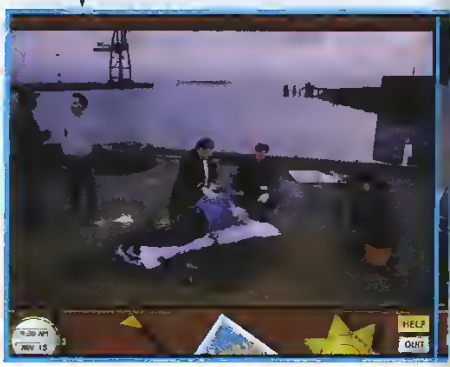
Jacques Harbonn

EDITEUR : Pulse/Acclaim
ENVIRONNEMENT : PC 486 DX2, 8 Mo de RAM, carte son, carte SVGA. Occupation disque dur : 20 Mo
LANGUE : Anglais
PRIX : 400 F environ

sfpd homicide



Un crime a été commis à San Francisco. Kevin Muller, chef de la police de la ville, explique en introduction que ce cas est basé sur un fait réel, dont seuls les noms de lieux et de témoins ont été changés. Dans la peau du détective chargé de cette enquête, vous disposez des mêmes éléments et des mêmes outils que les vrais policiers pour mener le criminel devant les tribunaux.



Le 15 novembre, 8h30. Un corps flotte dans l'eau sale de la baie de San Francisco, poignets et chevilles liés, une serviette dans la bouche. Détective, vous avez exactement 10 jours à raison de douze heure par jour pour mener l'enquête. Au-delà de cette échéance, le dossier vous sera retiré. Première mission, récolter un maximum d'indices sur le lieu où la victime a été découverte et glaner quelques informations de la bouche du premier témoin, ce marin qui a repêché le cadavre. Puis retour au QG, un bureau équipé d'un ordinateur, d'un téléphone répondeur et du précieux agenda qui vous suit partout. Pour retrouver et assembler les pièces du puzzle, vous disposez aussi d'un calepin, d'une carte de la ville et d'une montre. Le plus précieux outil est l'agenda dans lequel vous rassemblez au fur et à mesure le rapport d'autopsie, les indices, les documents et les témoignages de la famille et de l'entourage de la victime. L'ordinateur, lui, vous donne un accès exceptionnel aux dossiers du département de Police de San Francisco, l'outil qu'il vous faudra utiliser en premier pour identifier le corps car il comprend le fichier des personnes disparues. La sélection d'un nom vous propulse immédiatement à la morgue où un membre de la famille reconnaît ou non le corps.

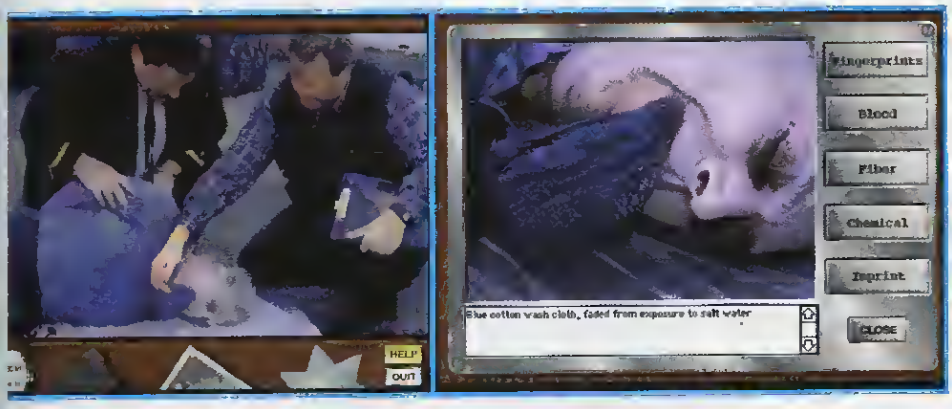
Lorsque le fils de la victime viendra enfin identifier l'homme de la baie, vous aurez avancé d'un grand pas car il va fournir les premières informations sur la vie de la victime : son adresse personnelle, celle de son lieu de travail, le nom de son meilleur ami, le nom du bar dont il est

SUR LA MÊME ÉTAGÈRE

QUI A TUE PAM TAYLOR ?

Dans ces trois énigmes policières conçues par la romancière Sharon Gilligan, tout est affaire de logique et de raisonnement rapide car le joueur n'a que 8 heures pour réunir tous les éléments. La première étape consiste à écouter les dépositions vidéo des huit suspects, les croiser avec celles des six témoins et glaner des indices chez la victime et sur son lieu de travail. Les messages téléphoniques adressés à Pam, le rapport d'autopsie et les indices reçus lors des auditions de chaque suspect sont aussi d'un précieux secours. Votre collaboratrice (jouée par Sheryl Lee, l'héroïne de la série Twin Peaks) se charge de vérifier les alibis. Après étude du dossier, une des huit suspects doivent être blanchie. Répondre correctement à au moins sept questions lors de la conférence de presse donnée droit d'interroger de nouveau les trois criminels potentiels et de lancer au tribunal pour accuser le coupable. De bonnes énigmes mais les doublages sont malheureusement ratés. Les amateurs du genre pourront cependant se laisser tenter. (Alsyd Multimédia pour Mac et PC - 429 F)

un familier… Il est temps d'aller rendre visite aux témoins sur leur lieu de travail afin de leur soutirer un maximum de questions. Chaque fois qu'un nom de lieu est mentionné, il apparaît sur la carte de San Francisco et il suffit de cliquer sur la destination choisie pour y accéder. Sur place, votre homme apparaît en vidéo et vous menez votre entretien à l'aide du calepin dans lequel les noms des témoins sont classés par ordre alphabétique. Chaque fois que l'un d'entre eux révèle une information importante, elle s'inscrit automatiquement à la page qui porte son nom. Mais l'entourage ne se confie pas si facilement et il faut souvent leur tirer les vers du nez et rebondir sur leurs déclarations. Vous pouvez aussi interroger un témoin sur l'aveu d'un autre témoin, ce qui est primordial pour avancer dans l'enquête.



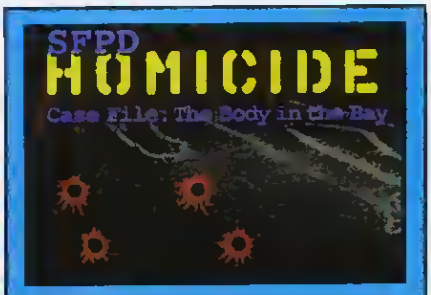
Autre source d'information, l'analyse des indices et des documents que vous récoltez sur le lieu où le corps a été découvert ou dans son appartement. Lors de la fouille, votre curseur se transforme dès que vous le placez sur un objet important. Celui-ci apparaît grossi à l'écran, portant mention de sa nature. Une fois enregistré, vous pouvez demander au laboratoire de l'analyser. A plusieurs étapes de l'enquête, l'inspecteur de San Francisco chargé des Affaires Criminelles vous prodigue ses bons conseils pour votre travail de détective comme *«lors de la fouille d'un appartement, n'oubliez pas de vérifier le contenu des poubelles»*. Dès que le moindre soupçon pèse sur l'un des témoins, il est temps de le considérer comme suspect. Dans votre agenda, vous ouvrez une chemise dans laquelle vous rassemblez tous les éléments appuyant votre hypothèse par un simple cliquez-collez. Mike, votre collaborateur, vous donnera alors peut-être la permission d'interroger le suspect, occasion de le cuisiner sur les pièces à convictions récoltées et sur son passé judiciaire, ce qui n'est pas possible lors d'un simple entretien. Si les charges retenues contre lui sont suffisantes, vous serez en mesure de fouiller sa voiture ou son appartement pour trouver de nouvelles preuves. Mais attention aux fausses pistes. Lorsqu'enfin vous n'avez plus aucun doute sur l'identité du coupable, il ne vous reste plus qu'à constituer le dossier du procès en classant soigneusement vos éléments sous les rubriques suivantes : moyens utilisés, mobile et circonstances.

LE TEMPS VOUS EST COMPTE

Dix jours pour coffrer le meurtrier n'est pas de trop car le temps est précieux. Chaque déplacement, chaque question posée, chaque indice enregistré décompte de dix minutes à une heure. Il est donc important de planifier ses journées en fonction, par exemple, des lieux où vous trouverez vos témoins. Il faut être également prudent avec les examens d'indices. Les laboratoires ont besoin de temps pour effectuer les analyses, plus d'une journée parfois si vous en demandez beaucoup et cela peut retarder considérablement l'enquête. Mieux vaut donc les réclamer au fur et à mesure, en fonction des besoins. De témoignages en révélations, vous vous retrouvez vite avec une liste de plus de 30 témoins. Pas facile à gérer ! Certains, proches de la victime, sont une source d'informations précieuses, d'autres ne vous apprendront absolument rien et vous feront perdre du temps. Pour embrouiller encore un peu plus vos pistes, des messages fantaisistes viennent se mêler aux infos clés sur votre répondeur : cinglé qui avoue être l'assassin et qui prétend avoir des tuyaux sur le meurtre de Kennedy, preuves par les astres que la relation entre la victime et sa petite amie ne pouvait pas marcher… Autant dire qu'il n'est pas facile de résoudre l'énigme du premier coup, à moins d'utiliser habilement le mode de sauvegarde.

Pour qui apprécie les enquêtes policières et les scénarios réalistes, il est difficile de ne pas entrer immédiatement dans le jeu. Gros moyens obligent, tous les détails de la mise en scène ont été étudiés. Les acteurs qui tiennent le rôle des témoins sont criants de vérité et les outils du joueur-détective sont souples et pratiques. Mais la panoplie ne fait pas le détective et il faut faire preuve de beaucoup de vigilance pour résoudre ce meurtre du corps dans la baie.

Elisabeth Mollard



GENRE : Homicide
ÉDITEUR : Grolier Interactive
ENVIRONNEMENT :
486 dx2, vidéo SVGA, carte son
LANGUE : Anglais
PRIX : 400 F

aventure

the dark eye

Entre réalité et cauchemar, voici un CD-Rom beau et bien fait, inspiré de l'univers d'Edgar Allan Poe. Restituer cet art sur ordinateur était une gageure, mais c'est réussi, et haut la main.

Le sommaire de ce jeu (de très grande qualité, mais nous y reviendrons) se matérialise par une tête d'homme (en fait une carte de phrénologie). L'œil (choix principal et seul accessible au départ) vous met en relation avec l'oncle Edwin, sa nièce, votre cousine Elise et votre frère Henry. Vous les avez rejoints dans leur manoir, un peu délabré d'ailleurs. Au fil de votre progression, quelque peu imposée, vous vous déplacez librement dans cette grande maison, comprenant un rez-de-chaussée, un premier étage, avec une pièce éventrée, donnant sur la mer, une tourelle et, bien sûr, la cave, ou plutôt... la crypte !

Chaque rencontre avec un personnage, marionnette animée, est filmée en vidéo (il y en a plus de 130), sur fond de décor 2D d'une qualité exceptionnelle aux nuances prononcées et aux effets de lumière nombreux et judicieux. A noter la perfection de l'incrustation vidéo dans l'image fixe.

Selon la théorie - bien fragile - que le présent est concret, plus vous avancerez, plus il vous sera donné de passer dans un état second (fort reconnaissable aux voix lancinantes et susurrées). Et par là, de découvrir une des huit cases complétant votre tête, mais que vous finirez bien par perdre ! Vous aurez hâte de trouver votre reflet pendant cette période de transe, stimulé par cette ambiance sonore si particulière et obsédante. Une fois dénichée la précieuse image, vous devez la frotter pour l'affronter.

TROIS NOUVELLES DE POE

Et vous voilà précipité, au hasard du reflet sollicité, dans une des trois aventures concoctées par Edgar Allan Poe lui-même et adaptées par Russell Lees : Bérénice, le cœur révélateur ou la barrique d'amontillado. Ou encore vous vous délecterez de la nouvelle du même auteur, le masque de la mort rouge, à moins que ce ne soit du poème, Annabel Lee.

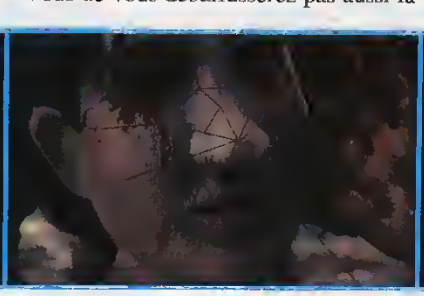
Trois aventures, une nouvelle, un poème, cela ne fait que cinq cases sur les huit de votre tête phrénologique. Quel ennui ! Vous ne vous débarrasserez pas aussi fa-

LA PHRÉNOLOGIE

De *phrên*, esprit, pensée, qui veut dire diaphragme puis cœur, d'où esprit, et *logos*, discours, science, théorie aujourd'hui abandonnée selon laquelle on peut connaître le caractère et les fonctions intellectuelles de l'homme d'après les bosses ou les lobes du crâne.

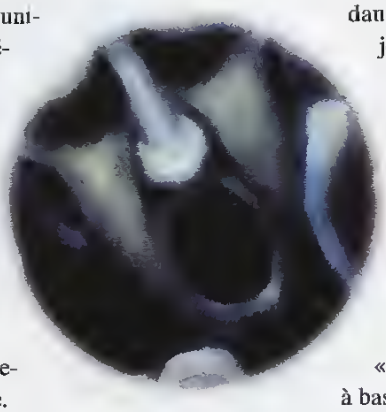
AU SECOURS ?

Vous pouvez trouver la solution complète du jeu, ou morceau par morceau. C'est bien meilleur sur l'Internet à l'URL https://www.imagineer.fr/darkeye ou sur Minitel sur le 3615 COMEDIA, rubrique solutions (2,23 F/mn).



La rencontre avec Fortunato est directement tirée de la nouvelle «la barrique d'Amontillado».

cilement d'un corps, sans avoir aussi été la victime. Chaque aventure vous est servie deux fois : vous endossez alternativement, quand ce n'est pas de manière aléatoire, la peau d'un protagoniste ou d'un autre. Peu importe d'ailleurs, l'univers terrifiant et obsédant de Poe est magnifiquement rendu, vous n'en sortirez pas indemne. Et vous ne finirez pas le jeu, et son ultime conclusion quasi-irréelle, si vous ne finissez pas scrupuleusement chaque aventure.



L'émotion distillée par Poe est impeccablement servie par une bande son sans reproches, un scénario souvent fidèle et un jeu d'acteurs exceptionnel. Les voix, qui bénéficient de la participation de William Burroughs dans la version anglaise, ne perdent rien en qualité dans la mouture française (saluons la performance du studio parisien Jingle Bell) et, répétons-le, de la servante de Bérénice, en passant par Montrésor, Fortunato ou l'italienne libertine, la distribution est pertinente et savoureuse, tout au bénéfice du texte.

Les éléments qui vous permettront d'accéder aux aventures - les reflets de votre propre image (dans le hachoir, le couteau, ou un simple verre de vin) - ne sont jamais sans liens directs avec le déroulement de l'aventure et, chose curieuse, les tableaux peints par l'oncle Edwin témoignent dans le présent de vos pérégrinations cauchemardesques.

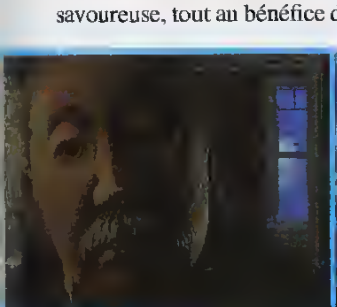
Impossible de s'ennuyer pendant le déroulement du jeu, tant les techniques graphiques utilisées sont différentes et le rendu toujours original (hormis les vidéos, qui sont de véritables petits films d'animation). Ainsi la mise en image de «Annabel Lee» est-elle à base de photo-montages, collages et images composites, qui viennent se fondre les uns aux autres en restituant pleinement le contexte émotionnel du poème. Celle du «Masque de la Mort Rouge» est plus picturale et rappelle la technique du vitrail, tant par la chatoyance des couleurs que par le cloisonnement des éléments, où le texte est mis en valeur par l'art du cadrage, proposé à un rythme judicieux. La troisième technique enfin est utilisée lors de l'assassinat d'un être qui vous est cher (impossible de le citer sans nuire à vos futures émotions), mêlant musique et peinture à la manière de Gianluigi Toccafondo dans son court métrage vidéo «Le Criminel».

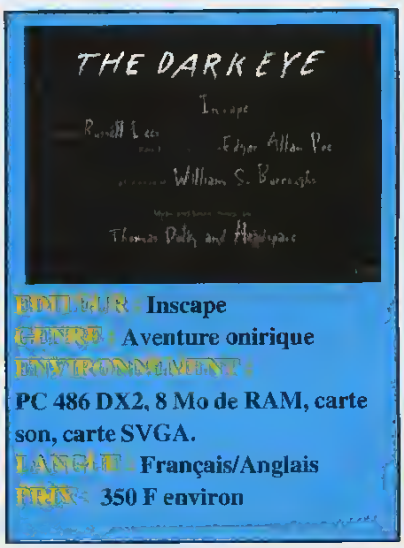
LES NOIRCEURS DE L'AME...

Pour l'anecdote, les traductions de l'anglais des nouvelles de Poe sont toutes de Charles Baudelaire et datent donc de 1850. Ce fervent admirateur du maître a notamment repris l'hommage de ce dernier au temps, dans «l'Horloge» (*«Trois mille six cents fois par heure, la Seconde Chuchote: souviens-toi !»*), extrait du *«Masque de la Mort Rouge»*: *«la fuite des soixante secondes de l'heure disparue [...]»*. D'ailleurs, *«Le Masque de la Mort Rouge»* est en texte intégral et son audition vous demandera un macabre quart d'heure, à l'issue délicieusement morale.

Pas moins de cinquante personnes sont intervenues dans la réalisation de ce magnifique CD-Rom, riche et fidèle, invitation à rouvrir vos livres de Poe et à mieux découvrir les noirceurs de votre âme. Vous allez vous surprendre.

NU & JLLG
venise@imaginet.fr





EDITEUR : Inscape
GENRE : Aventure onirique
ENVIRONNEMENT :
PC 486 DX2, 8 Mo de RAM, carte son, carte SVGA.
LANGUE : Français/Anglais
PRIX : 350 F environ

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Harbinger

Inconnue encore en France, Deep Space Nine est la troisième série de l'univers de Star Trek. C'est dans cet univers que se déroule Harbinger, un jeu d'aventure graphiquement superbe, mâtiné d'une enquête policière complexe.

Ne vous laissez pas influencer par les premières minutes du jeu. La laideur de l'introduction n'a d'égal que la simplicité enfantine - et le peu d'intérêt - du premier puzzle, présenté de surcroît de manière particulièrement naïve. Si l'on se fie à cette première impression, on aura vite fait de ranger les CD dans leur boîte pour ne plus y toucher. Et pourtant, Harbinger mérite mieux que cela.

Le scénario, déjà, est complexe et finement travaillé. Envoyé extraordinaire de la Confédération Terrienne sur Deep Space Nine, la station spatiale perdue à l'autre extrémité d'un trou noir, vous venez seconder le diplomate en titre, suite à la rencontre d'une nouvelle race extraterrestre. Un orage spatial est en cours et DS9 a été évacuée de la plupart de ses habitants. Ne restent que l'équipage et quelques retardataires restés pour quelques obscures raisons.

Tout cela ne serait que routine si des drônes ne vous avaient attaqué pendant votre voyage. Et, ô surprise, ce sont ces mêmes drônes qui servent de gardes aux représentants de cette étrange race, qui expriment toute une suite d'idées d'un seul mot. Pour compliquer le tout, le diplomate que vous deviez rencontrer a été assassiné de façon horrible. De fait, sont corps est méconnaissable..

Et comme si cela ne suffisait pas, une étrange religion associe l'orage à un phénomène de grande envergure, des objets de grande puissance sont cachés quelques part sur la base et vous aurez même droit à un trafic de drogue !

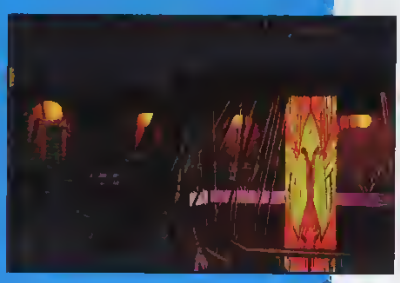
UNE BELLE DUREE DE VIE

Jeu d'aventure et d'enquête, Harbinger fait la part belle à l'image de synthèse. De fait, tout, y compris les personnages, sont modélisés. Même s'ils ne bougent guère, c'est très beau. Les dialogues ont une part importante et l'anglais courant est plus que conseillé. La taille de la station associée à un scénario d'une grande complexité lui assurent une durée de vie plus que respectable. Des énigmes, plus ou moins complexes, vous attendent à chaque tournant, pour accéder à des fichiers privés ou décoder un film endommagé.

Pour détendre nos neurones fatigués par la réflexion, vous aurez même droit de temps en temps à de petites séquences d'arcade sans prétention, se déroulant dans des décors en images de synthèse pré-calculés.

Malgré des longueurs et un manque de liberté évident, Harbinger séduit par ses graphismes comme par la richesse de son scénario. On a rapidement l'impression de s'immerger dans un épisode de Star Trek ou, mieux, dans un bon roman de SF. Ce n'est déjà pas si mal.

Jean-Loup Jovanovic



GENRE : Aventure/enquête
EDITEUR : Viacom
ENVIRONNEMENT : PC 486 DX2 66, 8 Mo de RAM, sous DOS
LANGUE : Anglais
PRIX : 400 F environ

CONGO
descent into Zinj

Acheter les droits d'un film avant sa réalisation peut poser quelques problèmes, surtout si ledit film s'avère franchement raté. Et pourtant, tout en gardant en gros la trame originale, Viacom a réussi à créer un jeu vraiment intéressant.

On a plutôt l'habitude de voir de bons films mal adaptés. Ici, c'est l'inverse : un mauvais film est devenu un bon jeu d'aventure, long et difficile à souhait. Les incohérences et les imperfections du scénario ont disparu. Agent secret à la retraite, vous êtes contacté par la «firme» pour retrouver des diamants aux étonnantes propriétés. Vous vous retrouvez parachuté dans la jungle congolaise inexplorée, peuplée de singes mutants et d'innombrables autres dangers. L'équipe scientifique qui vous a précédé n'a pas, comme cela vous a été annoncé, disparu. Pas encore…

DE SUBLIMES GRAPHISMES

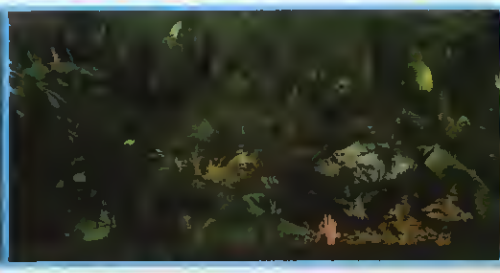
D'une linéarité exemplaire, Congo ne serait sans doute qu'un jeu d'aventure comme bien d'autres, ne seraient ses graphismes sublimes et l'ambiance sinistre qui assaille le joueur dès les premières minutes du jeu. Seul dans cet enfer vert, vous devez récupérer votre matériel et partir en exploration dans la cité perdue de Zinj. La mort rode à chaque pas, mais heureusement le jeu vous rappelle à la vie juste avant l'erreur fatale.

UN JEU "TOUT A LA SOURIS"

Les décors, en images de synthèse, s'anime à chaque pas dans un déploiement de verdure tout à la fois belle et hostile. Des bruits d'animaux, associés à des musiques sourdes et lentes, finissent de constituer le tableau. De temps en temps, un message agrémenté d'une séquence vidéo viendra vous tirer de votre rêverie. Votre ordinateur portable, véritable bijou technologique, vous donne en outre accès à une carte par satellite de la région où vous êtes et sait analyser les images et les sons que vous lui donnez à digérer. Le maniement du jeu est simplissime, toutes les actions s'effectuant à la souris, en cliquant directement sur le décor. La main qui représente le curseur change de forme en fonction des actions possibles. La partie inférieure de l'écran est dédiée à l'inventaire, somme toute classique. Quant au scénario, on se rend très vite compte que les choses ne sont pas ce qu'elles devraient être. Si le jeu sera utilisable sur un 486 DX2 doté de seulement 8 Mo, il faudra alors se passer des animations, ce qui lui enlève une bonne part de son attrait.

Sans être indispensable, Congo est un bon jeu. Il dispense une aura étrange et captivante, qui pousse à continuer l'exploration malgré les longues recherches infructueuses et les interminables pérégrinations dans cet enfer vert. Il faut néanmoins disposer d'une bonne dose de patience, certains passages étant particulièrement ardus.

Jean-Loup Jovanovic



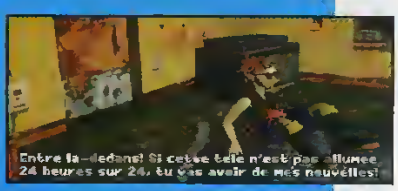
GENRE : Aventure
EDITEUR : Viacom
ENVIRONNEMENT :
Pentium, 16 Mo de RAM, CD x4, Windows
LANGUE : Anglais
PRIX : 350 F environ

NORMALITY

Avec un scénario original et une association de techniques de programmation inhabituelle, Gremlins nous a préparé un jeu étrange et attachant. Malgré sa relative facilité, Normality est passionnant et très, très long...

Il ne fait pas bon sortir de la norme. C'est ce qu'apprend notre jeune héros, Kent, d'une manière fort désagréable. Alors qu'il se promène tranquillement dans la rue, en sifflotant un vieil air du XXe siècle, les gros bras de la police Norm lui tombent dessus et le jettent en prison. Commence alors une longue quête pour mettre fin à cette grise normalité qui règne sur la ville

La grande originalité de Normality est sans aucun doute l'usage d'un affichage «à la Doom» dans un jeu d'aventure. On voit par les yeux de notre héros et l'on se déplace librement dans un décor en 3D usant des textures, des transparences et des ombrages sans retenue. Régulièrement, aux changements de lieu ou à chaque action, une séquence en images de synthèse vient prendre la relève. La souris permet toutes les actions très facilement. Le bouton gauche, gardé appuyé, sert à se déplacer, simplement en bougeant la souris. Le bouton droit actionne les objets, au travers d'une «poupée vaudou» représentant Kent. Quand le curseur passe sur quelque chose pouvant être utilisé, sa description apparaît. Un clic droit, puis un clic sur les yeux, la main ouverte ou la bouche permettront respectivement de regarder, prendre ou parler à cet objet ou à cette personne. Il ne faut que quelques instants pour assimiler cette interface et, dès lors, on peut se consacrer entièrement à l'aventure.



NON ! PAS LA TELEVISION !

La ville comporte de nombreux lieux à visiter, qui apparaissent sur la carte au fur et à mesure de notre progression. Tout commence dans l'appartement de Kent, où il a été ramené de force et où il est obligé de regarder une télévision qui s'éteint toute seule. Avant de pouvoir sortir, il faut trouver un moyen de la rallumer en permanence et préparer un café-peinture (pardon, un café crème) pour le vieil homme sur son échafaudage. Dehors, on découvre un monde gris, où les jardins sont condamnés, les cinémas fermés, où les gens, abrutis par des gadgets électroniques, restent cloîtrés devant la télévision. Ce n'est que le début.

Malgré une relative facilité des énigmes qui permet une progression constante, des dizaines et des dizaines d'heures seront nécessaires pour en venir à bout. L'humour, permanent, est assisté par des graphismes superbes et par des voix et des dialogues - en français - truculents. Chaque rencontre est un pur plaisir et, pour une fois, passer de longues minutes en dialogues n'a rien d'une corvée. Quant à l'univers décrit ici, il rappelle celui de Little Big Adventure et mêle de même l'humour noir, la tendresse et l'originalité. Une réalisation parfaite et un scénario passionnant en font l'un des meilleurs jeux d'aventure du moment.

Jean-Loup Jovanovic

GENRE : Aventure
EDITEUR : Gremlins
ENVIRONNEMENT : 486dx4 avec carte son et écran SVGA
LANGUE : Français
PRIX : 350 F environ

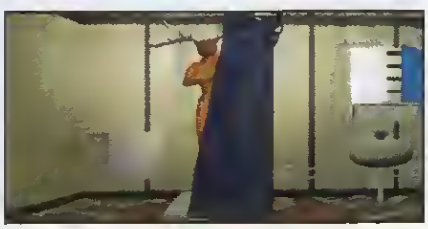
Spud

Le père Noël a été enlevé et son petit-fils doit le retrouver. Sur ce scénario enfantin, les concepteurs de Spud ! ont laissé libre cours à leur imagination. Entièrement en images de synthèse, et malgré une durée de vie assez courte, Spud ! sait surprendre et intriguer. Un jeu bien étrange.

La grande question est de savoir à qui s'adresse ce jeu. Les adultes risquent, sans aucun doute, dans un premier temps d'être déçus par son apparente simplicité, et ce malgré des graphismes somptueux. Les enfants, eux, pourraient être choqués par la violence suggérée ici, violence d'autant plus délicate qu'elle met en scène un jeune garçon d'une dizaine d'année, des gnomes, des lapins et surtout le père Noël.

CONTIENT DES PINGOUINS

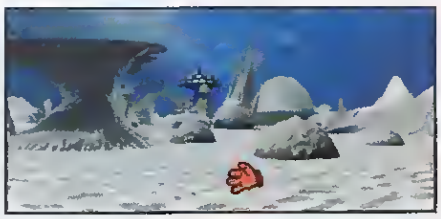
Plus grave encore - mais une mise en garde est inscrite en lettres de sang sur la boîte - ce jeu contient des pingouins ! Il n'est certes pas à mettre entre toutes les mains (surtout pour ceux qui y seraient allergiques). Ces pinguoins, adeptes du casse-tête et de la massue, ne sous pourtant pas si méchants que cela. Mais commençons par le commencement. L'histoire débute comme un conte de fées.



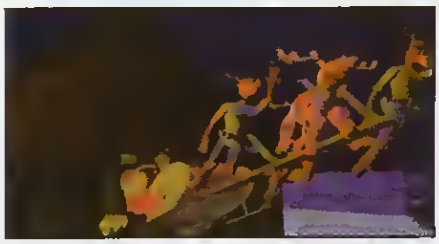
Spud, notre jeune héros, est un petit garçon sage, comme on n'en fait plus. Il reçoit la visite d'un étrange gnome mécanique, qui lui transmet un message inquiétant. Le grand-père de Spud, qui n'est autre que notre bon vieux Santa Klaus, a été enlevé par un méchant bonhomme, qui projette de conquérir le monde à l'aide de jouets «améliorés». Des lapins garnis de dynamite feraient sans aucun doute des ravages. Sans hésiter, Spud se rend donc dans la maison du père Noël, où il découvre une vision d'horreur : l'atelier est jonché des cadavres ensanglantés des gnomes qui fabriquent les jouets. Il faut agir ! La première tâche - facile - sera de retrouver les quatre rennes et de les convaincre de coopérer... Et ne vous étonnez-pas si l'un d'entre eux est gonflable !

DU BON ET DU MOINS BON

Le scénario, qui dérive rapidement dans le délire le plus absolu, se déroule dans des décors somptueux. Mieux : c'est la première fois que l'on faire un tour d'horizon à chaque position en images

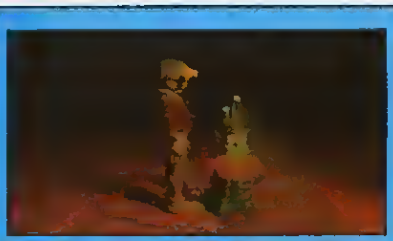


«ray trace». Il suffit de déplacer la souris sur le côté pour qu'immédiatement la vue scrole de même. C'est très, très beau. Mais est-ce bien intéressant ? Oui et non. Certains passages sont excellents, comme ce remake d'Indiana Jones où Spud échange un sac de sable contre une trompette, avant de fuir devant un énorme rocher qui menace de l'écraser. D'ailleurs, si l'on n'effectue pas la bonne séquence d'action, il ne fait pas que menacer... A l'opposé, de nombreux passages sont fastidieux, comme les mines qu'il faut explorer de fond en comble pour retrouver le fils du roi pin-



gouin. On pourra être séduit par la beauté des graphismes ou par l'originalité du scénario. Mais ceux qui attendent de Spud d'être un jeu d'aventure classique risquent d'être déçus.

Jean-Loup Jovanovic



GENRE : Aventure humoristique
EDITEUR : Cbarybdys / Alternative Software
ENVIRONNEMENT : PC 486 DX2/66, 8 Mo de RAM, sous DOS
LANGUE : Anglais
PRIX : 400 F environ

UN PEU d'Aide ?

Que ce soit dans un jeu d'action, d'aventure, de rôle ou de stratégie, on a tous été, à un moment ou à un autre, bloqué, coincé. Et pourtant, il y a bien des façons de trouver la solution !

Selon le jeu, plusieurs options s'offrent à nous. Dans un jeu d'aventure, il s'agira le plus souvent de savoir «quoi faire». Une solution complète, ou simplement un coup de pouce sur un détail qui vous aurait échappé permet d'être débloqué, souvent durablement. Et, souvent, il s'agit de choses «bêtes», qui nous auront échappées, ou pire, que l'on pensera avoir déjà essayé. Acheter une pomme à la marchande ou utiliser la clef sur la petite porte de derrière, par exemple.

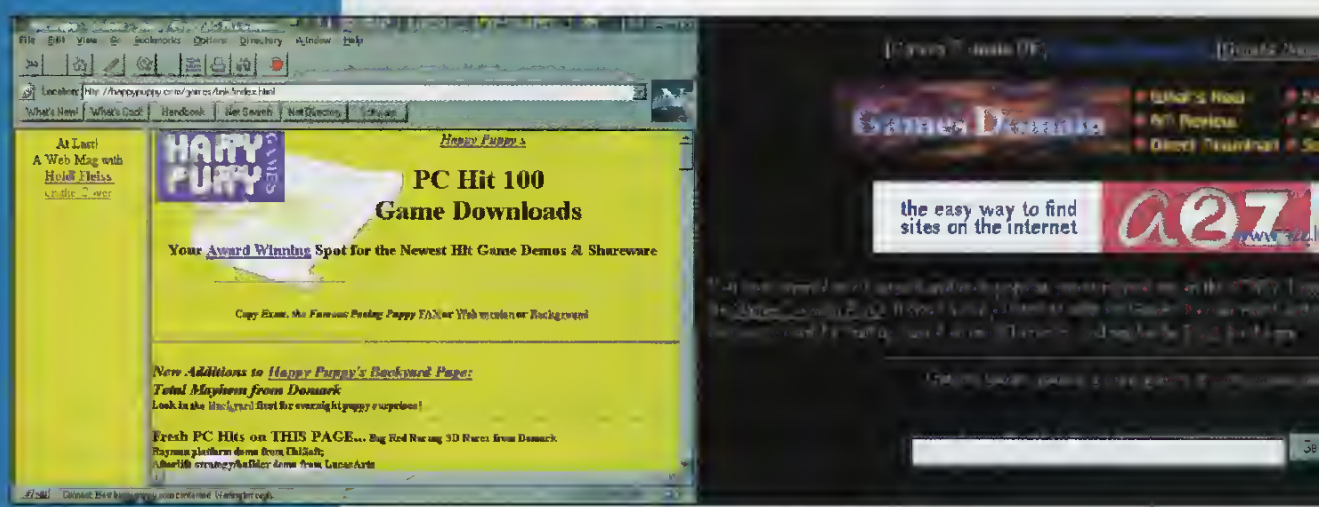
Pour les jeux d'action, l'approche est tout autre. Ce que l'on cherche ici, c'est souvent le code, la triche qui permettra de passer une zone ou un monstre particulièrement coriace. Entre les cheat codes qui sont des astuces prévues par les concepteurs du jeu, et les triches qui nécessitent des programmes d'édition de fichiers ou de mémoire, il y a de quoi faire. Il pourra être utile ainsi de devenir invulnérable, ou de récupérer dès le départ une arme redoutable que l'on ne trouve normalement qu'à la fin du jeu.

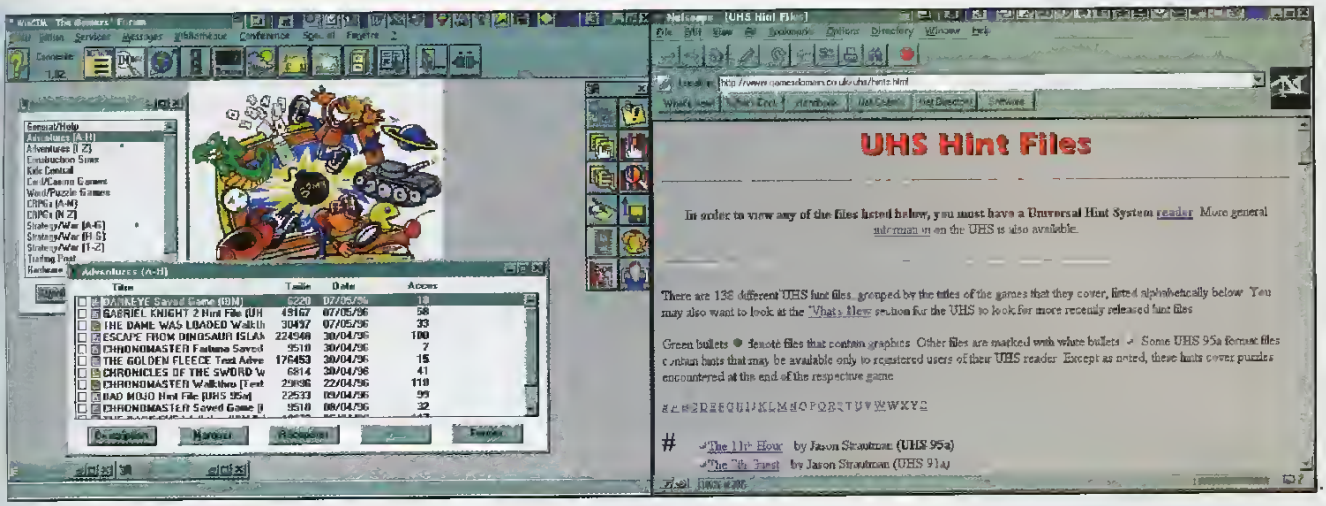
Les jeux de stratégie peuvent bénéficier des mêmes types de triche, pour augmenter l'argent par exemple, ou le nombre maximal de tours qui vous sont alloués. Il pourra aussi s'agir de conseils stratégiques, qui vous permettront d'utiliser au mieux vos unités et vos ressources. Ou encore, pour les jeux très difficiles comme Warhammer, de sauvegardes plus avancées dans le jeu, qui vous permettront de dépasser une mission par trop périlleuse.

Enfin, le jeu de rôle peut bénéficier de toutes les aides précédentes. Les astuces vous permettront de passer les puzzles, l'édition de fichiers d'améliorer vos personnages et les conseils tactiques de vaincre les monstres plus facilement.

LES SERVICES ON-LINE

Internet s'est tout naturellement emparé du jeu vidéo et de nombreux sites proposent des pages dédiées aux solutions complètes (walkthru), cheat codes et autres astuces pour tous les jeux existants. Le seul problème est de trouver l'information ! Le mieux est de commencer par les deux «grands» du genre, GameDomain (http://www.gamesdomain.com ou http://www.gamesdomain.co.uk) et HappyPuppy (http://happypuppy.com). Vous y trouverez aussi bien des listes exhaustives de solutions que des centaines de cheat codes et des programmes pour tricher. Au passage, ce sont aussi d'excellents endroits pour récupérer des informations sur les prochains jeux, des captures d'écran et des versions limitées des nouveaux jeux ! Sur Compuserve, GO GAMERS vous propulsera au Gamers Forum, qui regroupe les aides et solutions pour les jeux les plus recents. L'outil de recherche intégré permet en outre de retrouver facilement des aides sur des jeux plus anciens.


HAPPY PUPPY
PC Hit 100
Game Downloads
Your Award Winning Spot for the Newest Hit Game Demos & Shareware
the easy way to find sites on the internet


UHS Hint Files
In order to view any of the files listed below, you must have a Universal Hint System reader. More general information on the UHS is also available.
There are 136 different UHS hint files, grouped by the titles of the games that they cover, listed alphabetically below. You may also want to look at the 'What's New' section for the UHS to look for more recently released hint files.
Green bullets denote files that contain graphics. Other files are marked with white bullets. Some UHS 95a format files contain hints that may be available only to registered users of their UHS reader. Except as noted, these hints cover puzzles encountered at the end of the respective game.
'The 11th Hour' by Jason Strautman (UHS 95a)
'The 7th Guest' by Jason Strautman (UHS 91a)

Chercher l'information

Une première source d'information peut être une revue ou un magazine spécialisé. Il y en a des dizaines, de tous genres, qui pour beaucoup consacrent une partie de leurs pages aux solutions et aux astuces. Joystick, PC Loisirs, Génération 4... Les citer tous emplirait des pages. Evidemment, on n'achète pas un magazine seulement pour les astuces, et il vant mieux que son contenu et le ton général soit à votre goût. Ces magazines proposent souvent aussi des serveurs minitel, accessibles par des 36 15, qui pour certains proposeront un nombre impressionnant de solutions et d'astuces. C'est une aide particulièrement précieuse sur les jeux un peu anciens.

Les autres services on-line sont aussi d'excellents moyens de récupérer solutions et cheat codes. De très nombreuses pages Internet sont dédiées aux jeux et l'on y trouve de tout. Idem pour Compuserve, qui met à notre disposition dans son «Gamers Forum» des centaines d'aides précieuses.

Jouer à plusieurs

Dans les jeux d'aventure ou de rôle, jouer à plusieurs en parallèle permet souvent d'éviter les principaux écueils. Surtout si le blocage provient d'un «oubli idiot» : il est rare que plusieurs personnes oublient le même détail. Et puis, c'est un véritable plaisir que d'être réveillé à trois heures du matin par un ami qui vous annonce fièrement «Eurêka, j'ai trouvé !»... Cette «coopération» peut même aller plus loin, pour certains jeux d'action. C'est le cas par exemple avec Terminator :

On ne le dira jamais assez : ce sont les services on-line et, plus particulièrement, l'Internet qui sont les meilleures sources d'informations pour vous sortir d'un mauvais pas ou d'un cul-de-sac dans un jeu.

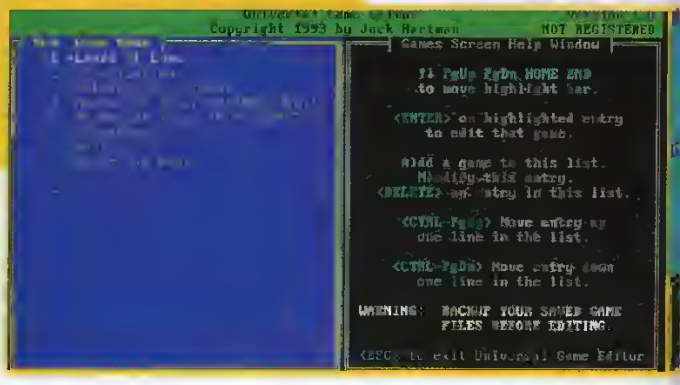
Future Shock. Certaines missions se font dans une voiture, dont le pilotage est des plus délicats. Si l'un des joueurs pilote pendant que l'autre dirige la tourelle, cela devient tout d'un coup beaucoup plus facile !

C'est de la triche !

Tout cela ne suffit pas toujours et il peut être nécessaire d'aller jeter un coup d'œil directement dans le programme. De nombreux outils nous le permettent. Debug, qui a longtemps été le seul outil de ce genre, a ainsi laissé la place à des utilitaires dédiés. Si vous disposez des Norton Utilities (pour DOS !), vous y trouverez un programme particulièrement puissant, Disk Editor, qui permet en particulier de modifier les sauvegardes de jeux. La principale limitation est que le jeu considéré doit permettre de sauvegarder à tout moment. Ce sera en particulier utilisable sur les jeux de rôle et de stratégie. La technique est simple : pour, par exemple, modifier l'argent à Civilization (cela marche tout à fait de la même manière pour les points de vie des personnages de jeu de rôle), il faut faire une sauvegarde avec n brouzoufs puis, juste quand cette valeur a changé, une autre sauvegarde sous un autre nom. On quitte le jeu et on lance Disk Editor. On divise l'affichage en deux via la commande correspondante et l'on charge une des sauvegardes dans chacune des deux fenêtres. Il ne reste qu'à lancer une comparaison et rechercher l'endroit où la valeur change. Evidemment, c'est quelque peu fastidieux, mais le jeu en vaut la chandelle.

D'autres programmes, comme l'excellent Universal Game Editor, permettent la même manœuvre avec plus de facilités. Mais l'édition des sauvegardes souffre de nombreuses limitations. Outre que beaucoup de jeux - en particulier les jeux d'action - n'autorisent pas les sauvegardes à tout moment, on se trouve souvent face, soit à des sauvegardes compactées ou cryptées, soit à des valeurs relatives, comme les barres d'énergie. La meilleure solution, dans ce cas, est de faire appel

Universal Game Editor permet d'éditer les fichiers de sauvegarde de nombreux jeux : vous pouvez augmenter votre force, vos points de vie, d'armure, ajouter ou enlever des objets à votre inventaire ou, tout simplement, devenir invincible...


Copyright 1993 by Jack Hartman
NOT REGISTERED
Games Screen Help Window
to move highlight bar.
to edit that game.
to this list.
in this list.
Move entry up one line in the list.
Move entry down one line in the list.
BACKUP YOUR SAVED GAME FILES BEFORE EDITING.

PETIT EXEMPLE DE TRICHE

Tricher dans un jeu n'a rien de bien difficile. Pour l'exemple, prenons Master of Magic, un jeu proche de Civilization mais plus esthétique pour les captures. Deux variables sont importantes dans ce jeu, l'argent et le «mana», l'energie magique. Voyons comment, simplement, on peut modifier ces variables avec Universal Game Editor (UGE). On commence une partie et on sauvegarde avec une valeur donnée d'argent (33 par exemple). Au tour suivant, on sauvegarde encore sous un autre nom, alors que l'argent est (toujours pour l'exemple) à 34. Quittons Master of Magic et lançons UGE. Il faut créer une nouvelle rubrique pour ce jeu, puis indiquer ou UGE peut trouver la sauvegarde à modifier, en l'occurrence la premiere des deux. Puis on passe à la définition des variables. Les «Tools» permettent de se simplifier la vie. Le fichier selectionné plus haut occupe toute la page et la touche «S» permet d'en ouvrir un second, qui occupera la moitie inférieure de la page. «F» permet de faire une recherche dans le fichier superieur. Le nombre à rechercher est ici 32, qui doit correspondre à 33 dans la seconde fenêtre. On remarque au passage, ô merveille, que les deux fenêtres défilent simultanément. Quand on a trouvé l'endroit du fichier intéressant, il ne reste qu'à créer la variable correspondante et a l'intituler «Argent». De retour a l'écran précedent, un petit essai - mettre la valeur à 20 000 par exemple - suffit a nous convaincre que c'est bien la bonne variable. Et voilà, c'est aussi simple que ça ! Quant à la magie, on trouvera l'emplacement à modifier de la même manière, tout aussi facilement.

Ca vous dirait de toucher de temps en temps le gros lot ? Rien de plus facile : des petits éditeurs, activés par une combinaison de touches, permettent d'augmenter vos réserves d'or (ou de tout autre produit indispensable) en cours de jeu. Il en existe pour tous les goûts et pour (presque) tous les jeux. Le plus difficile, c'est encore de ne pas en abuser.

à Game Wizard, qui est sans conteste la meilleure solution logicielle de triche. Ce petit programme offre un nombre de fonctions impressionnant et reste, malgré sa puissance, d'un usage enfantin. Game Wizard est un programme résident, qui se charge en mémoire puis rend la main à

l'utilisateur. A partir de ce moment, il suffit d'appuyer sur une touche pour l'appeler. Il travaille donc sur la mémoire et permet toutes les triches imaginables. Pour modifier une variable du jeu, on demande à Game Wizard de faire une recherche à un moment donné, puis plus tard quand elle aura changé, et encore jusqu'à ce que le programme trouve l'endroit en mémoire où cette valeur se cache. Il ne restera ensuite qu'à la modifier, et même, si cela est utile, à la bloquer à une valeur donnée. Game Wizard, qui est décidément un programme indispensable à tout joueur digne de ce nom, sait aussi rechercher des valeurs même si on n'en a qu'une idée approximative. Il pourra s'agir d'une barre d'énergie qui est «à peu près» à 55 %, ou d'une position sur une carte (pour les jeux de rôle en particulier). Et, quand rien n'a marché et que l'on n'a aucune idée de la valeur de ce que l'on cherche, il sait tout de même trouver simplement ce qui a changé. Le tout avec tous les jeux DOS existants, même s'ils fonctionnent en mode protégé via DOS4G/W ! La version shareware est limitée en puissance mais rendra déjà de nombreux services. La version complète coûte moins de 300 F et permet de travailler avec toute la mémoire de la machine.

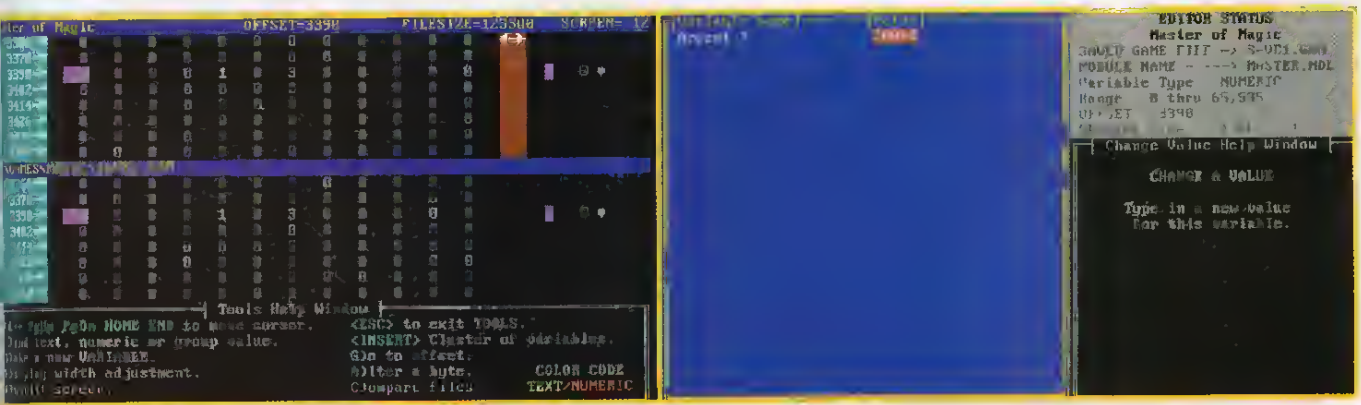
Tricher en s'amusant

Certains, dont je tairai le nom, ont pris comme détestable habitude de tricher systématiquement dans les jeux, avant même d'avoir essayé d'y jouer normalement. Les pauvres ! Ils se privent de la plus grande part du plaisir que peut procurer un jeu et assènent un coup bas aux concepteurs qui passent parfois des mois à définir un niveau de difficulté idéal. Jouer à Duke 3D avec les codes, pourquoi pas, mais pas tout de suite ! Attendez, pour les utiliser, soit d'en avoir épuisé toutes les richesses, soit d'être bloqué à un endroit vraiment trop difficile. Et puis, pour un jeu d'aventure ou de rôle, quel plaisir que de trouver, après des heures ou des jours de recherches, l'astuce qui nous échappait désespérément ! Quelle tristesse aussi, que de terminer un Gabriel Knight 2 en quelques heures, la souris dans la main droite, la solution dans la main gauche. Déjà, après plusieurs semaines d'exploration, arriver à sa fin est un déchirement.

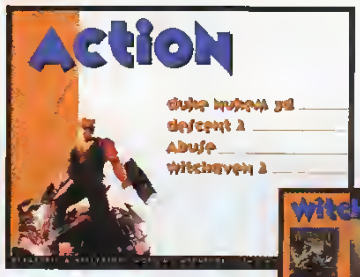
Conclusion : ne trichez que si vous êtes vraiment bloqué depuis longtemps et que la frustration menace d'ôter tout plaisir au jeu.

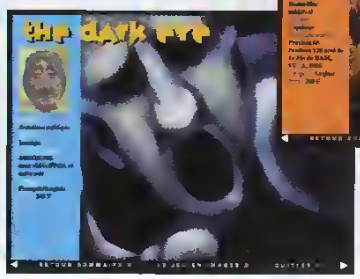
Souvenez-vous qu'»à combattre sans péril, on triomphe sans gloire» !

Jean-Loup Jovanovic



CD JEUX





Comment utiliser CD Jeux le CD-rom
Notre CD-Rom de démonstration comporte deux parties distinctes : une présentation des tests présentés dans le journal sous forme d'un petit programme multimédia et des démos proposées par les éditeurs.
Pour visionner notre présentation des tests, votre machine doit être sous Windows (versions 3.1 ou 95). A partir du bureau, ouvrez le groupe de travail d'un clic souris, puis votre lecteur de CD-Rom (intitulé CD JEUX suivi de la lettre le désignant sur votre micro-ordinateur entre parenthèses - généralement D). Utilisez ensuite l'interface de navigation située sur la droite de l'écran pour vous déplacer dans notre présentation. Certaines démonstrations proposées par les éditeurs demandent à être chargées sous Windows. Toutefois vous pouvez également les lancer sous MS-DOS (passez alors sur l'icône Commun des MS-DOS du menu Programmes ou appuyez sur la touche F1 lors de l'initialisation de votre micro). Dans tous les cas, pensez à tuer, si cela n'est pas déjà fait, votre antivirus (ou désactivez-le) car il risque de détecter un virus (ou même plus) et vous demandera alors sur la conduite à tenir. Si vous rencontrez encore des problèmes

Les démos de CD Jeux le CD-Rom :

AFTERLIFE
Sujet : Amusez-vous à gérer les Enfers et l'Enfer en fonction des âmes qui vous arrivent.
Nature : Démo jouable sous Windows 95 uniquement.
Installation : Cliquez sur l'icône du dossier AFTERLIFE puis sur l'icône afterlife.exe.

CIVILIZATION 2
Sujet : Créez une nouvelle civilisation pour tenter de vaincre le Temps.
Nature : Démo jouable (non interactive) sous Windows (3.1 ou 95).
Installation : Cliquez sur l'icône du dossier CIV2DEMO puis sur setup.exe pour l'installation. Cliquez ensuite sur l'icône du dossier créé pour lancer le programme.

CONQUEST OF THE NEW WORLD
Sujet : Partez sur les traces de Christophe Colomb et découvrez l'Amérique.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez install dans le répertoire CONQUEST

FANTASY GENERAL
Sujet : Opposez vos troupes de griffons et chimères ailées à celles de l'ennemi au milieu de paysages féeriques.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez install dans le répertoire FG.

REBEL ASSAULT 2
Sujet : Les X-Fighters de l'Alliance affrontent à nouveau les chasseurs de l'Empire.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez [illegible] dans le répertoire REBEL2.

THE DIG
Sujet : Un jeu d'aventure spectaculaire dans la grande tradition de Monkey Island ou Indiana Jones.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez thedig dans le répertoire THEDIG.

TERRA NOVA
Sujet : Luttez contre les extraterrestres pour sauver votre Mach'.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez install dans le répertoire TERRA.

VIRTUAL SNOOKER
Sujet : Une magnifique simulation pour les fanatiques de billard électroniques.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez install dans le répertoire VSNOOKER puis entrez dans le répertoire créé pour lancer le jeu.

DESCENT 2
Sujet : Parcourez un labyrinthe rempli d'ennemis dans le but de vous en sortir.
Nature : Démo jouable sous DOS.
Installation : Tapez descent2 dans le répertoire du menu du CD-Rom (D:\).

Le CD-Rom de CD Jeux contient également pour la première fois un utilitaire permettant une meilleure utilisation du CD-Rom sous DOS. Il s'agit d'un petit programme qui va modifier le fichier de configuration de votre micro-ordinateur afin d'optimiser la mémoire. Si vous avez des problèmes avec les démos, n'hésitez pas à lancer cet utilitaire. Pour cela, tapez install dans le répertoire UTILITY.

LE CD ROM

Retrouvez sur le Net

@ INTERNET REPORTER

Retrouvez tous les sites cités dans le journal

Retrouvez toutes les news classées par thèmes

Retrouvez le point de vue de nos journalistes sur l'actualité

Retrouvez toutes les bonnes adresses depuis le numéro 1

Le premier bon site français à bien utiliser Shockwave

http://www.imaginet.fr/netreporter

Offre exceptionnelle

Votre ensemble modem pour micro-ordinateur multimédia comprend :
- le modem 28 800 Bauds (normes V34, minitel, fax),
-le câble de connexion modem/ordinateur
-le câble de connexion modem (fiche RJ11)/prise téléphonique (prise gigogne)
- le bloc d'alimentation 220 volts
- le kit de connexion Infonie avec un mois d'essai gratuit
- le manuel d'installation

L'activation de ce modem se fait après l'installation d'Infonie sur votre micro-ordinateur multimédia.

Pour 820,89 F HT* seulement, recevez un modem 28.800 Bauds

+

Un kit de connexion Infonie GRATUIT

1 mois d'essai Infonie + Internet** GRATUIT

Grâce à qui ? Grâce à Infonie

http://www.infonie.fr

Infonie le service en ligne multimédia.

Profitez dès maintenant de cette offre exceptionnelle !

Offrez vous un modem 28.800 Bauds, le plus performant et le plus rapide du marché, pour surfer d'un simple clic sur les autoroutes de l'information et optimiser les capacités de votre micro-ordinateur.
De plus, pour ce prix, Infonie vous offre :
-Son kit de connexion, d'une valeur de 490 F
-Un mois d'essai gratuit, d'une valeur de 199 F.

Vous allez découvrir tous les avantages du premier réseau multimédia en ligne et en français

En plus d'un accès Internet, Infonie vous propose d'accéder à des centaines de services, mis au point avec les partenaires les plus performants, pour participer à des jeux d'aventure ou d'échecs en réseau, lire les dépêches de l'A.F.P., écouter les dernières nouveautés musicales, admirer les expos les plus récentes, découvrir tous les résultats et l'agenda du sport, faire son shopping dans les plus grandes enseignes, consulter les cours de la bourse, correspondre, dialoguer, se distraire ou travailler Sur Infonie, chiquez-vous la vie !

Alors, laissez vous tenter et renvoyez votre bon de commande à l'adresse indiquée ci-dessous.

Si vous possédez déjà un modem 28.800 Bauds, demandez dès maintenant votre kit de connexion gratuit au :

(16-1) 47 26 20 00 en précisant le code IP 002

Bon pour un modem 28.800 pour 820,89 F HT + 1 kit de connexion Infonie GRATUIT + 1 mois d'essai Infonie + Internet GRATUIT

OUI, je souhaite profiter dès aujourd'hui de cette offre exclusive Infonie et recevoir le modem 28.800 Bauds + le kit de connexion Infonie + 1 mois d'essai gratuit à Infonie + Internet.

Je vous indique mon équipement

○ PC ○ Mac (Attention : version Mac disponible fin mai 1996.)
○ Lecteur de CD-Rom ○ Carte vidéo ○ Imprimante ○ Carte son

Je vous règle le montant de 990 F TTC (soit 820,89 FHT) par :

○ Carte bancaire N° |_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire fin : Nom :
○ Chèque à l'ordre d'Infonie
Signature :

IP 002

Nom :
Prénom :
Adresse :
Rés : Bât : Esc :
Code postal : |_|_|_|_|_|
Ville :
Tel : |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit individuel d'accès aux données vous concernant auprès d'INFONIE à l'adresse en tête des présentes. Ces données peuvent être communiquées à des tiers sauf volonté contraire de votre part expressément notifiée à INFONIE
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCK DISPONIBLES

INFONIE

Bon à renvoyer à : Infonie BP 100 59 009 Lille Cedex

* Soit 990 F TTC
** Sans accès à la boutique

Vous pouvez passer votre commande en téléphonant au :
(16-1) 47 26 20 00
en précisant le code IP 002

ou retourner ce coupon à :

INFONIE
BP 100 59 009 Lille Cedex